كلاوس فوبيل

كيف نعلِّم الأطفال التعاون

الانتماء إلى المجموعة - إتقان التواصل مع الآخرين
الإدراك الحسي - المودّة - التقويم الذاتي

ترجمة
منتجب يونس

دار علاء الدين

كلاوس فوبيل

كيف نعلِّم الأطفال التعاون

الانتماء إلى المجموعة - إتقان التواصل مع الآخرين
الإدراك الحسي - المودة
التقويم الذاتي

تمارين وتدريبات وألعاب سيكولوجية

ترجمة
منتجب يونس

منشورات دار علاء الدين

- **كيف نعلّم الأطفال التعاون**

الانتماء إلى المجموعة - إتقان التواصل مع الآخرين

الإدراك الحسي - المودة - التقويم الذاتي.

تمارين وتدريبات وألعاب سيكولوجية

- تأليف: كلاوس فوبيل.
- ترجمة: منتجب يونس.
- الطبعة الأولى 2010.
- عدد النسخ 1000 نسخة.
- تمت الطباعة في دار علاء الدين.

- جميع الحقوق محفوظة لدار علاء الدين.

هيئة التحرير في دار علاء الدين

الإدارة والإشراف العام: م. زويا ميخائيلينكو

المتابعة الفنية والإخراج: أُسامة راشد رحمة

التدقيق اللغوي: أماني محمد عبده

الغلاف: أسعد عبد الجبار حسان

دار علاء الدين

للنشر والتوزيع والترجمة

سورية، دمشق، ص. ب: 30598 هاتف: 5617071

فاكس: 5613241، E-mail: ala-addin@mail.sy

ISBN: 978-9933-18-663-0

إلى القراء المحترمين!

نقدم لكم سلسلة كتب عالم النفس الألماني كلاوس فوبيل *«كيف نعلم الأطفال التعاون؟»*.

«كيف نعلم الأطفال التعاون؟». عبارة عن مجموعة من الألعاب والتدريبات السيكولوجية، الموجهة للسيكولوجيين في المدارس والتربويين، ولكل الراشدين الذين يهتمون بالصحة السيكولوجية عند الأطفال، وبتجاربهم الحسية الانفعالية، ويقلقون لضرورة أن يتمتع كل إنسان بالقدرة على إقامة علاقات بنّاءة مع الآخرين وعلاقات إيجابية تجاه ذاته. وضع هذه المجموعة من الكتب عالم سيكولوجي يعيش في ألمانيا، لكن عندما ستقرؤون المدخل، فإنكم ستشعرون على الأغلب بالدهشة لمدى التشابه بين الحالات التي يصفها المؤلف من الحياة المدرسية في ألمانيا، والحالات المدرسية في بلادنا.

تتجه جهود الكثيرين اليوم، ومنهم كلاوس فوبيل نحو تأسيس مدارس قادرة على تأمين الشروط الصحية المناسبة لتلك العمليات الفريدة التي تجري مع الطفل. فبالنسبة للكثيرين من القراء تشكل الفترة المدرسية التي عاشوها في طفولتهم جزءاً مهماً من تجربة حياتهم، وللأسف غالباً ما تكون هذه التجربة مزعجة ومصدر توتر. إن عشر سنوات أو أحد عشر عاماً في المدرسة هي جزء من حياة الإنسان، وهي مرحلة اللقاءات، وإقامة العلاقات، إنها مرحلة تكوين احترام الذات.

وتضع المدرسة الإنسان وجهاً لوجه أمام مواقف فريدة تتطلب منه تطوراً ذاتياً بالدرجة الأولى. وهناك أمنية بأن تصبح المرحلة المدرسية بالنسبة للطفل وللمدرس أيضاً ظاهرة قيّمة وإيجابية بالنسبة لكل واحد منهما. وتوجد لدي ولدى زملائي قناعة كاملة أن هذا أصبح ممكناً.

يقوم فوبيل منذ مدة طويلة بدراسة الاكتشافات التطبيقية التي توصلت إليها مختلف مدارس الطب النفسي والعلوم النفسية ليجد حلولاً لمسائل محددة في مختلف مجالات الحياة: التربية والتعليم، إدارة الأعمال، الدعاية والإعلان، الإدارة. وغالباً ما يذكر الألمان المقتصدون في حياتهم تلك المبالغ التي أنفقوها لاقتناء مؤلفات كلاوس فوبيل، أثناء لقائهم معه ضمن عبارات التقدير له. وهذه حقيقة، إذا لا بد أن تجدوا مؤلفاته وأعماله في المكتبات الخاصة للسيكولوجيين، والعاملين في مجال الطب السيكولوجي، والمعلمين، والعاملين في المجالات الاجتماعية، والمختصين في مجال الدعاية والاستشارات.

المدخل

«*كيف نعلم الأطفال التعاون؟*» مجموعة جديدة من الألعاب المثيرة. التي تساهم في تطوير ذكاء الأطفال الانفعالي، وتساعد المدرس في نشر جو من التعاون والثقة والطيبة في الحديث والعلاقة بين التلاميذ، وبين التلاميذ والمدرس، مما يؤدي بدوره إلى تسهيل عملية التعلم والتعليم.

إن استعراضنا لهذه القيم لم يكن مجرد مصادفة. وأعتقد أن تقوية الأواصر السيكولوجية بين الأطفال وتطوير قدراتهم على إقامة الصلات والحفاظ على التواصل مع الآخر، هي أمور على درجة من الأهمية في وقتنا الحالي، وإلا فإن معاناة الأطفال من الوحدة والعزلة ستكبر أكثر فأكثر.

١- التغيرات الاجتماعية والسيكولوجية في الآونة الأخيرة:

يعتقد الكثير من المدرسين أن الوضع الآن أصبح أكثر صعوبة من السابق بالنسبة للتلاميذ وللمعلمين على حد سواء. ويشير هؤلاء إلى أن كل شيء قد تغير: الأطفال والوالدان، وطبيعة نظرة الأسرة نحو المدرسة. وهم يتحدثون عن أن الأطفال يتواصلون مع بعضهم بطرائق ووسائط أخرى غير المدرسة.

هناك أكثر من توضيح لهذه الظاهرة ولهذه التغيرات. نحن نعرف أن الفترات التي يمضيها أفراد الأسرة مع بعضهم تتراجع مدتها الزمنية يوماً بعد يوم، وأن أفراد الأسرة نادراً ما يتحدثون أو يتناقشون فيما بينهم في المنزل، فهم غالباً يمضون الوقت إما في مشاهدة التلفاز أو خلف شاشات الحاسوب. ولدى الكثير من الآباء والأمهات ما يكفي من مشكلات شخصية وعادات سيئة وارتباطات معقدة. ونتيجة الطلاق نجد كثير من الأطفال يعيشون مع أحد الوالدين: الأم أو الأب. والأطفال لا يمارسون الرياضة كثيراً كما في السابق، وكثير منهم لا يتناولون الغذاء بشكل دوري ودائم ومنتظم.

كثيراً ما يشتكي المدرسون من عدم تحلّي الأطفال بصفات اللطف والبراءة كما كانت الحال في الماضي. وسلوكهم الفظ غالباً ما يكون تكراراً لما يشاهدونه على شاشات التلفاز، ويصبح التأثير المتبادل والتعامل مع الآخرين أمراً صعباً لكثير منهم. إنهم لا يدركون ولا يأخذون بالحسبان الميزات والصفات الشخصية للآخرين، ونادراً ما يتحدثون عن المشكلات الحقيقية المهمة التي يعانون منها، ويخادعون ويخدعون أنفسهم والآخرين بعبارات وصيغ ظاهرية شكلية. ولا يتمكنون من سماع رأي الآخر إلا بصعوبة.

يضطر عدد كبير من المعلمين لتخصيص الجزء الأكبر من وقتهم للعناية بالنظام في الصف: وللأسف لا بد من الاعتراف بأن الأطفال اللطفاء الطيبين غالباً ما يحصلون على قليل من التعليم في الوقت المحدد لذلك. ويتحدث بعض المعلمين عن نوع من الدائرة المغلقة: يعملون مع عدد متزايد من الأطفال المشاغبين ما يدفعهم إلى فرض أنظمة أكثر تشدداً في الصف. هذا بدوره يخلق شعوراً لدى الأطفال بأنهم ليسوا أحراراً، مما يؤثر سلباً في علاقاتهم بين بعضهم، ومع مربيهم. بالمحصلة يفقد الأطفال إمكانية التعرف على أساليب التواصل وتطويرها، فيصبحون أكثر عدوانية و «خارجين عن السيطرة والتحكم». وهنا يحاول المعلم أن يتدخل أكثر فأكثر في تنظيم العمل داخل الصف ويتصرف بشدة متنامية، وهكذا يؤثر تشدد المعلم سلباً في التلاميذ، فيصبحون أكثر تمرداً. ولمعالجة هذه الظاهرة يزيد المعلم من التشدد.

تغيرت الأجواء داخل الأسرة أيضاً: فالوالدان والأطفال يتّبعون أسلوب حياة نشيط مليء بالأعمال والاهتمامات، ولا يبقى لديهم سوى القليل من الوقت يمضونه معاً ويقومون فيه ببعض النشاطات والتقاليد الأسرية. يفتخر الكثير من الآباء والأمهات بأنهم يجنون مبالغ كبيرة من العمل، ويعيشون أفضل من غيرهم، وأفضل من والديهم اللذين عايشا مرحلة الحرب وإعادة بناء البلد المدمرة. في الوقت نفسه فإن الحاجة المتزايدة للمال تدفع الأب والأم إلى العمل أكثر فأكثر. وإذا كانت طبيعة المشكلات التي تواجهها الأسرة سابقاً مشكلات خارجية (نقص المال، صعوبات مادية)، فإن المشكلات الحالية مختلفة وطبيعتها داخلية: توتر في العلاقات بين أفراد الأسرة، ردة فعل شديدة وصارمة تجاه أي خطأ بسيط قد يرتكبه أحد

أفراد الأسرة.. وبينما تؤدي المشكلات الخارجية إلى توحيد صفوف أفراد الأسرة لمواجهتها، فإن المشكلات الداخلية والتوتر فيها يضعف الأسرة. وإذا كان أفراد الأسرة يواجهون صعوبة في إيجاد لغة مشتركة للعلاقة بينهم، فإن سقوط هذه الأسرة وفشلها يكون أسهل.

إننا نعيش في حقبة مليئة بالتناقضات: فلدى الوالدين ولدى الأبناء إمكانات أوسع للاستمتاع بالوقت، وفي الوقت نفسه تجدهم غالباً يشتكون من الملل. الثقافة تولي اهتماماً متزايداً للمشاعر والأحاسيس، وفي الوقت نفسه تندر الحالات التي يظهر فيها التعاطف والاستعداد لمساعدة الآخرين. ومع العلم أن وسائل مختلفة لاقتصاد الوقت وعدم هدره قد ظهرت لدينا، إلا أن الوقت هو أكثر شيء نفتقده ونجده غير كافٍ لنا. ويزيد عدد العاملين في المجالات الاجتماعية والأطباء النفسيين لكن على الرغم من هذا ترتفع نسبة الأشخاص الذين يعانون من أزمات سيكولوجية.

لا تقتصر مصادر الضغط على الأطفال بالعناصر والعوامل الآنفة الذكر، فهناك أيضاً ما نشهده من تغيرات سريعة على مستوى الحياة المهنية، حيث لا يستطيع أحد أن يؤكد بثقة أنه حتى إذا أنهى الدراسة بنجاح وتفوق فإنه سيتمكن من العمل في المجال الذي يناسبه، والذي يتوافق مع مجال دراسته، فأسواق العمل أصبحت كثيرة الشروط والطلبات.

ويبدو أنه لا مكان للكثير في هذه الأسواق، أما من يحصلون على فرصة عمل فلا يكفي أن يكونوا مهرة ومؤهلين في مجال تخصصهم، بل يجب أن يكونوا متمكنين من الخبرات الاجتماعية: يجب أن يكونوا قادرين على إدارة الحديث مع الآخرين ومن مختلف المستويات والنوعيات من الناس، وأن يتمتعوا بروح العمل الجماعي، وبالقدرة على جذب اهتمام الآخرين وإقناعهم.

٢- مهمة المدرس:

باقتراحكم على التلاميذ هذا النوع من الألعاب التنشيطية تقدمون لهم بهذا الشكل وقتاً مميزاً. فأثناء اللعبة يتمكن الأطفال من تكوين انطباعات جديدة،

ويمتلكون تجربة اجتماعية، ويتواصلون مع بعضهم بعضاً بصورة مختلفة تماماً عن تلك التي يتعاملون بها ضمن شروط الحياة المدرسية الاعتيادية. اجعلوا تعاملكم غنياً بالدفء الروحي والدقة والاحترام. وبعد تجربة اللعبة وممارستها اقترحوا على الأطفال مناقشة التجربة التي قاموا بها والحكم على نتائجها. وفي كل مرة أكدوا قيمة ما يتوصل إليه الأطفال من استنتاجات.

في البداية اقترحوا أنتم الألعاب. وكلما لعب معكم الأطفال أكثر، سيكررون الطلب بتجربة لعبة محددة تبدو لهم ضرورية في هذه اللحظة، على سبيل المثال: «نحن نريد لعبة يمكن بواسطتها تعلم كيفية تسوية الخلافات»، وما إلى ذلك...

بعد انتهاء اللعبة يقوم المعلم بمساعدة الأطفال للتعبير عن انطباعاتهم ومناقشتها. أظهروا الاهتمام وتعاملوا مع أطفالكم بتفهّم، حفزوهم ليتحدثوا بصدق وتفصيل وإيضاح ما يقلقهم ومشكلاتهم. وهذا لا يتطلب نظريات خاصة وأساليب منهجية معينة. أهم شيء الفطنة، والفكرة الحكيمة العادية، واللباقة معتمدين على إمكاناتكم وقدراتكم بوصفكم راشدين تستطيعون مساعدة الأطفال.

في معظم الأحيان لن تكونوا بحاجة إلى التحكم المتصلب في عملية النقاش. راقبوا كيف يتوصل الأطفال بأنفسهم إلى القرارات البنّاءة، أو كيف يساعدون بعضهم في حل العقبات والصعوبات. ساعدوهم ليفهموا أن قدرتهم على التحكم ليست خاضعة للسيطرة، وبأنهم هم من يتحكم. قدموا لهم العون في صياغة الأهداف الممكن تحقيقها بالنسبة لهم، وفي سعيهم الدؤوب لتحقيقها. اشرحوا لهم بأسلوب بسيط ومفهوم أن التعبير عن أي إحساس وإظهاره عمل مسموح به، لكن هذا لا يعني أننا نقبل أي سلوك نسمح به. حفزوا الأطفال ليعبروا بصدق عن مشاعرهم وأحاسيسهم، وأن يحرصوا في الوقت نفسه على احترام الآخرين. رضاكم وسروركم بصدق وإخلاص الأطفال وقدرتهم على الالتزام بالقواعد العامة سيساعدهم في توحيد قيم اليوم والأمس في قيم متكاملة. سابقاً كان التركيز على المسلكية الأدبية للطفل هو المهم، ولم يكن أحد

يكترث بالأحاسيس والمشاعر التي تراوده. في التسعينيات تغير الوضع وأصبح مسموحاً إظهار أيّ أحاسيس أو مشاعر، لكن في الوقت نفسه كان المجتمع يراقب بلا اهتمام أشكال المسلكيات الإشكالية، والتي لم تكن تتناسب في أكثر الحالات مع قواعد وعادات المسلكيات الاجتماعية السليمة. في الواقع لا بد من تعليم الأطفال الربط بين الأحاسيس والأخلاق ليكونوا لاحقاً سعداء في الحياة الشخصية والمهنية.

لدى الأطفال والمراهقين خيارات أوسع في وقتنا الحالي، وهذا ما يسبب تعقيد العلاقات المتبادلة. هذا يعني أن القدرة على التخاطب مع الناس والتعامل معهم، مع الحفاظ على علاقات إيجابية معهم في غضون ذلك، تصبح مسائل على درجة من الأهمية. وللأسف فإن الكثير من الأطفال لا يتمكنون من امتلاك هذه الخبرة الاجتماعية الضرورية، لا في الأسرة ولا في المنزل، لكن بإمكان المعلم الجيد أن يعلم الأطفال حل الخلافات، وسماع الآخرين وتفهمهم، واحترام وجهة نظر الآخر، وبالطبع بالدرجة الأولى يمكنه أن يعلمهم الالتزام بالقواعد والقوانين الاجتماعية.

مجال مهم في العمل مع الألعاب التنشيطية هو تنظيم الوقت. فبالنسبة للأطفال الوقت ضروري ليتمكنوا من تفهم المواقف التي تواجههم، وإيجاد أساليب لتجاوز العقبات التي قد تعترضهم. ومن الجيد أن يتمكن المعلم من منح هذا الوقت للأطفال. بالطبع لن يكون هذا أمراً سهلاً بالنسبة للمعلم إذا أخذنا بالحسبان إيقاع الوقت في المدرسة وضغط برنامج الدوام، والحصة التدريسية التي لا تزيد عن ٤٥ دقيقة. بالنسبة لكثير من الأطفال يشكل الصف المكان الوحيد الذي يستطيعون أن يتحدثوا فيه بهدوء عن حياتهم. إمكانية الحديث والتعبير بحرية عمّا يجول في الأعماق، وسماع الآخرين عملية ناجعة بحد ذاتها ومفيدة جداً.

يوجد لدى كثير من الشعوب عادة متوارثة قديمة، حيث يجتمع أبناء القبيلة في مكان واحد مخصص اسمه «دائرة الحوار» أي «مجلس الحوار»، أو المكان الذي يستطيع فيه أي فرد من أفراد القبيلة أن يعبر بصراحة عن رأيه في حدث ما أو موقف معين، بينما يستمع إليه الآخرون بانتباه، ويحاولون فهم ما يقول. فلنتتبع العادات

القديمة والحكيمة، ولندعو الأطفال ليشكلوا حلقة كي يتحدثوا مع بعضهم بعضاً ويتشاطروا الهموم، وليشعروا بمدى عمومية الكثير من المشكلات، وخصوصيتها جزئياً من شخص لآخر.

الفائدة الأكبر من تقاليد وتجارب كهذه يحصل عليها الأطفال «العسيرون»، فبفضل هذه الأساليب يشعرون بأن المعلم والتلاميذ الآخرين يحاولون فهمهم ويهتمون بشؤونهم.

إلا أن هذا يحتاج إلى الوقت، لأن المعلم والتلميذ غير قادرين على فهم بعضهما في فترة وجيزة. ولا يوجد أطفال بسطاء وآخرون عاديون، فالجميع أطفال، من هنا فإن التربية النفسية الاجتماعية عملية شاقة بعض الشيء، وتحتاج إلى الهدوء والوقت.

بوسع المعلم أن يساعد الأطفال لفهم نظام قيمهم وسلم الأولويات، وبوسعه أن يساعدهم في أن يصبحوا أكثر صبراً ومرونة وانتباهاً، وأن يخفف من شعورهم بالخوف والتوتر، وأن يساعدهم في التخلص من الإحساس بالوحدة. بمقدوره أن يعلمهم حِكماً حياتية بسيطة:

- حلل الموقف الذي تتعرض له، واتخذ قرارك، لا تسمح بأن يتم تجاوزك.
- العلاقات بين الناس قيمة كبيرة ومهمة من قيم الحياة، والمهم التمتع بقدرة الحفاظ على هذه العلاقات، وعدم تخريبها.
- لا تنتظر حتى يقرأ الآخرون أفكارك، قل لهم ما تريد، وما تحس وما تشعر وبم تفكر.
- لا تزعج الآخرين ولا تسئ لهم، ولا تدعهم يفقدون «ماء الوجه».
- لا تهاجم الآخرين عندما تكون معكر المزاج أو غاضباً لسبب ما.

يمكن للمربي - المعلم أن يساعد الأطفال في فهم معنى الحياة. وهو قادر على مساعدتهم في تقييم الحقيقة وتقديرها. بإمكانه أن يعلمهم مبادئ حياتية بسيطة: الابتعاد عن الكذب والأسرار، ألا ينفقوا أكثر من إمكاناتهم، أن يتعلموا قضاء العطلة وفترات الراحة بالشكل الصحيح، وأن ينهوا الأعمال التي بدؤوا بها.

بمساعدتنا للأطفال في تجاوز الصعاب، فإننا في كل مرة نقوم بما يمكن وصفه بالأعجوبة. إنها نتيجة الجهود المشتركة للمعلم والتلاميذ. إنها عمل فني رائع

وبسيط يساهم الجميع في صنعه وكأنهم موسيقيون في أوركسترا تعزف سيمفونية عظيمة واحدة، لم تكن لتكتمل لولا التعاون والتفاهم بين أفرادها.

٢- الأهداف التي يمكن تحقيقها بتنظيم الألعاب التنشيطية مع الأطفال:

بإمكاننا أن نساعد الأطفال على الشعور بالتوحد مع الآخرين:

إن أكثر المجموعات أهمية بالنسبة للأطفال هي الأسرة. وكلما كبر الأطفال ازدادت أهمية انتمائهم للمجموعات الأخرى: طلاب الصف، الفريق الرياضي، وحدة الكشافة ..إلخ.

ويجد الكثير من الأطفال صعوبة في التركيز على دروسهم إذا لم يشعروا بانسجام واندماج وتوحد مع الحياة المدرسية. في كثير من الأحيان يكون سبب المسلكية «السلبية» للتلميذ شعوره بالعزلة والوحدة، لهذا يظهر السلوك الاجتماعي السلبي كمحاولة للفت الانتباه. ولكي يتعلم الأطفال كيفية الشعور بالانتماء إلى المجموعة، من الضروري معرفة تاريخهم الاجتماعي الذاتي. إنهم يريدون أن يظهروا اعتزازهم بأسرهم، ويريدون لفت انتباه الجميع إليهم، وإلى قدراتهم، وأحلامهم، ونظرتهم إلى صفهم المدرسي. بمعنى آخر يريد الطفل أن ينظر إليه الآخرون باحترام وتقدير لشخصيته، ولما يتمتع به من قدرات وإمكانات، وعلى أنه شخص لديه مخططاته الجدية للمستقبل، ولديه رأيه ووجهة نظره الخاصة به.

هناك بعض الأطفال الذين يواجهون صعوبة في الإحساس بأنهم جزء من الجماعة. فالأطفال الذين يقيمون أنفسهم تقييمات متدنية، كالخجولين أو فاقدي الثقة بالذات، كل هؤلاء يخشون أن يكتشف الآخرون نقاط ضعفهم، لهذا يحاولون الابتعاد عن الاختلاط بالآخرين. وغالباً ما يمر هؤلاء عبر اختبارات حياتية سلبية، ويحتاجون إلى الكثير من الوقت ليتعلموا تدريجياً الثقة بالتلاميذ في الصف وبالمعلمين. هؤلاء الأطفال يحتاجون إلى الكثير من الوقت ليدركوا بأنهم ليسوا الوحيدين «الذين يختلفون عن الآخرين»، وإنما كل إنسان آخر هو ذاتية مستقلة غير متكررة ولا تشبه الآخرين، وإضافة إلى جوانبها الإيجابية تحمل نقاط ضعف أيضاً. ولا يكون الأطفال الذين يتجنبون الآخرين من أطفال الأسر التي تعاني

المشكلات فقط، فغالباً ما يكون هؤلاء من الأطفال الحساسين الذين يعانون من فقدانهم لشيء ما، أو من أحداث درامية هزت أسس ثقتهم بالعالم: موت شخص مقرب، طلاق الوالدين، جلوس الوالدين عاطلين عن العمل أو فقدانهم لعملهم، تغيير مكان السكن، فقدان صديق.. في هذه الحالات يجب أن يتحلى المربي بالصبر ليتمكن من تخليص الطفل من شعوره بالعزلة والوحدة.

بإمكاننا ان نزرع الأمل في الأطفال:

أهم وظيفة يؤديها المربي هي تقوية ثقة الطفل بأنه قادر على التحكم بحياته لوحده. فمن المهم جداً تعويد الطفل أن يعتز بتاريخه الشخصي، وأن ينظر بأمل نحو المستقبل. فالأمل هو ذلك الأساس الوجودي الذي يساعد الإنسان في تحمل واجتياز الظروف القاسية. عندما يكون كل شيء على ما يرام فلا حاجة للأمل. الأمل يعطي الإنسان إمكانية الاستمتاع بالحياة مع كل ما فيها من هموم ومشكلات، ويعطي قوة داخلية للكبير والصغير، وتجعل الإنسان طموحاً في حياته.

بعد قراءة هذا الكتاب يمكنكم أن تلاحظوا أن الأمل أساس بنيت عليه الكثير من الحكايات الخيالية عن رحلات في عالم العجائب. إضافة إلى هذا كله فإن الأمل هو ذلك الشيء الذي لا يمكن أن نشعر من دونه بالثقة بقوانا الذاتية، وقد يكون أحياناً مصدر حكمة غير خاضعة لسلطة الوعي.

بمقدورنا أن نعلم الأطفال معنى الاحترام:

المعلم - المربي الجيد هو الذي لا يقتصر تفاعله أثناء الحصة الدرسية على نقل المادة العلمية فقط، بل ويركز على الاحترام المتبادل بينه وبين تلاميذه. والاهتمام بشؤون التلاميذ يجب ألا يظهر بصيغة واضحة ومباشرة، بل يجب أن يظهر عبر تصرفات معينة تهدف إلى التعرف بشكل أفضل على التلاميذ، والتعرف تدريجياً على تاريخ حياة كل واحد منهم، مع ضرورة عدم الامتناع عن التفاعل مع أولئك الأطفال الذين قد يواجه المربي صعوبة في التعامل معهم. وبالنسبة لاحترام الطفل، فهو عكس الاهتمام، يجب إظهاره بصيغة مباشرة تترتب على سلوك الطفل وتأتي نتيجة لما يقوم به من أعمال.

يمكن إظهار احترام الكبير للصغير بأشكال مختلفة، على سبيل المثال: عندما يؤكد الكبير (المعلم) مسؤولية الصغار (التلاميذ) عن تصرفاتهم. ويشعر الطفل أن الكبير يحترمه عندما يوجه له أسئلة مثل: «ما الذي تعلمته من هذا الحدث؟» أو: «ما الذي تشعر به الآن؟» والاحترام في هذه الحالة يجب أن يتجسد بقدرة الكبير على سماع وجهة نظر الطفل بخصوص ما سئل عنه. كما يمكن للمعلم أن يظهر احترامه للتلاميذ بالابتعاد عن الإصرار على التعامل مع التلاميذ حسب الصفات النفسية لهم، أو وفق نقاط النقص عندهم. وكما يقولون: «لا يوجد من هو مريض عملياً بشكل مطابق لتشخيص حالته المرضية».

بمقدورنا أن نعلم الأطفال التفكير بوضوح، وتحليل الواقع:

إن المرحلة التعليمية المبكرة، أي مرحلة الطفولة المبكرة، هي المرحلة التي يجب أن يتعلم الطفل فيها التمييز بين التفكير والانفعال، بين الواقع والخيال. يجب أن نساعدهم في العيش في عالم الواقع، وأن نساهم في الوقت نفسه بصقل مخيلتهم بما يتناسب مع تنمية القدرات الإبداعية الفكرية والفنية والبحثية عندهم.

بمقدورنا أن نعلم الأطفال اتخاذ القرارات الفردية والجماعية:

الصغار مثلهم مثل الكبار يحاولون التصرف بشكل سليم، لكنهم يتعجلون أحياناً، وقد لا يعرفون ما هو صحيح وسليم وما هو غير سليم، ولا يلاحظون في معظم الحالات ما يتوافر لهم من إمكانات. بمقدورنا أن ننمّي عندهم خبرة البحث وتحليل مختلف الاحتمالات الممكنة لاتخاذ القرار وطبيعة القرار. يمكن أن نتدرب معهم على كيفية اتخاذ القرارات العادلة وسط المجموع «في الجماعة»، واتخاذ القرارات الجماعية. كما يمكننا أن نساعد الأطفال في رؤية وإدراك تلك الإمكانات التي تقوم ثقافتنا الاجتماعية بكبتها أو تشويهها. على سبيل المثال، يمكن لفت انتباههم إلى أن أفضل هدية نقدمها للآخرين هي قضاء الوقت معهم والاهتمام بهم وليست بالضرورة الأشياء باهظة الثمن. ومن المفيد جداً أن يسمع الأطفال عبارات توجيهية جميلة، على سبيل المثال، أن يقول المعلم: «الأسرة الغنية هي تلك الأسرة التي يمكنها أكثر من غيرها أن تراقب مجتمعة غياب الشمس».

بمقدورنا أن نعلم الأطفال التعاطف مع الآخرين والشعور بهم (التألم لألمهم).

يمكن تحفيز هذه الصفة في شخصية الطفل بأن نركز انتباهه على ما يفكر به الآخرون وما يشعرون به، وعلى أحاسيسهم. يمكننا أن نعلمهم أن يضعوا أنفسهم مكان الشخص الآخر، أن يتفهموا ويحسوا بالعالم الداخلي للأشخاص الذين من جيل آخر، أو من سنّ مختلفة، أو من ثقافة أخرى، أو من أوساط اجتماعية غير وسطه، وبعادات وتقاليد مختلفة. وإذا تواجد في صف واحد طلاب من مختلف الثقافات والقوميات، فإن هذا سيعطي الطفل إمكانية أكبر ليطور في داخله المحاكاة.

عندما يتحدث الأطفال في جو هادئ مريح عن حياتهم، تجري عملية مهمة يحاول الطفل أن يرى بواسطتها العالم، ولو لبعض الوقت، بعين شخص آخر. في هذه الأثناء يمكن أن نوصل إلى الطفل فكرة وجود الكثير من الأساليب المختلفة للتعبير عن الحب في الحياة. يُمضي الكثير من الأشخاص حياتهم بحثاً عن طريقة للتعبير عن الحب ولا يجدون هذه الطريقة أحياناً، في الوقت الذي يمنحنا فيه وسطنا المحيط الحب بمختلف الأشكال والأساليب غير تلك الطريقة المعهودة أو الطريقة المنشودة. بما أن كل الناس يتعطشون إلى الحب، وإلى رؤية مختلف تجسداته والشعور بها، فإن القدرة على الشعور بالسعادة أمر رئيس ومهم للإنسان.

بمقدور المربي - المعلم أن يساعد الطفل في تنمية شخصيته:

إذا أردنا للطفل أن يكبر وينمو كشخصية مستقلة مميزة، يجب ألا نسمح بأن تصبح مطالبنا منه في تصرفه وتفكيره محوراً أساسياً يرتكز عليه في تكوين شخصيته. بل على العكس يجب أن نساعد الطفل في أن يتبع أهدافه ورغباته الداخلية الخاصة. عادة يتمكن الأطفال من إدراك أهدافهم الذاتية عندما يعبرون عنها في المجال الإبداعي: يكتبون، يؤلفون أجزاء موسيقية، يعزفون على الآلات الموسيقية، يرسمون أو يؤلفون مسرحيات طفولية أو أشعاراً.

بمقدورنا أن ننمي لدى الطفل الانفتاح والرجولة في التعبير عن رأيه بالآخرين:

الرغبة بالانتماء إلى المجموعة غالباً ما تعيق الطفل عن إقامة علاقات طبيعية مع أبناء جيله. وخشية أن يخربوا العلاقة مع أشخاص أكثر أهمية فإن الأطفال غالباً ما يتبعون سلوكيات مشابهة للكبار، وتحديداً: التزام الصمت عندما يتعرض لما يزعجه، أو يكبح رغباته لمصلحة رغبات الآخرين، أو لا يعبر عن وجهة نظره. من المهم جداً تحضير الأطفال لتقوية علاقة تبادلية بينهم وبين التلاميذ في الصف، وكذلك مع المعلم. وهذا سيؤمن الانفتاح والصدق والتعامل الحيوي بين الجميع.

بمقدورنا أن نعلم الطفل ونساعده كي يتجاوز خوفه وقلقه:

لهذا علينا أن نفسح المجال للأطفال كي يتحدثوا عن مشكلاتهم والأمور التي تؤلمهم، وأن نستمع إليهم باهتمام أثناء ذلك. وبمقدورنا أن نعلمهم كيفية توزيع الوقت وتنفيذ كل الواجبات، وتعليمهم استرخاء الروح والجسد والاستمتاع بوقت الراحة.

بمقدورنا أن نظهر للأطفال كيف يمكن العيش دون عنف:

عندما يكون الطفل غاضباً أو منزعجاً يجب أن نساعده كي يعبر بحرية عن مشاعره دون عدوانية ودون الدخول في نزاع. بمقدورنا أن نساعد الطلاب والتلاميذ في حل ما ينشب بينهم من خلافات دون اللجوء إلى العنف، وأن نعلمهم السيطرة على غضبهم والتحكم به. ويمكن أن تساهم هذه الألعاب بامتصاص الغضب منهم.

بمقدورنا أن نعلم الأطفال التوازن بين السعي إلى الحرية الذاتية والعلاقات مع الآخرين:

أول ما يجب أن نأخذه بالحسبان هو أن الحضارة الحالية وثقافات العصر وقوانينه تؤمن حماية للحرية الفردية أكثر بكثير مما كان عليه الوضع في مختلف المراحل والعهود السابقة من تاريخ البشرية. إن صناعات الدعاية والإعلان موجهة نحو تلبية وإشباع المصالح الأنانية للفرد، ونحو سعيه لتحقيق السعادة الذاتية والإشباع السريع للرغبات الفردية. إن ثقافة العصر الحديث تقوم على

التنافس وتجعله ركيزة في الحياة، مما يؤدي إلى تأجيج الرغبات وجعلها سريعة وجامحة وقوية مقارنة بالانفعالات الاجتماعية الأخرى التي كثيراً ما نفتقد وجودها مؤخراً. مع كل أسف إننا مضطرون للاعتراف بأن مصالح الفرد أصبحت مركز اهتمام العلوم النفسية والطب النفسي، حيث يتم التركيز على حقوقه ورغباته وحالات انزعاجه. لكن أحداً لا ينتبه في غضون ذلك إلى أن جعل الفرد الشغل الشاغل لهذه العلوم يزيد من خطر العزلة والانطواء على الذات، ما يؤثر بالطبع في مستوى العلاقات الاجتماعية بين مجموع الأفراد. وللابتعاد قدر الإمكان عن هذه الظاهرة السلبية سعينا جاهدين في وضعنا لهذه التمارين الابتعاد عن عنصر التنافس فيها.

بمقدورنا مساعدة الأطفال على بلوغ حالة التوازن الداخلي:

هذا يعني أننا نفكر مسبقاً وبكل دقة لاختيار تلميذ معين نرى أنه يحتاج إلى المشاركة في لعبة معينة، على سبيل المثال نختار أحياناً تصرفاً معيناً أو لعبة ما للأطفال المتميزين المتفوقين الذين قد يبدون ردة فعل سريعة لمجرد التلميح بأنهم لا يقومون بتنفيذ عمل ما كما يجب، أو للأطفال الحماسيين أكثر من اللازم، أو للأطفال الهادئين إلى درجة عدم القدرة على التغيير السريع لمخططاتهم أو الانتقال من حالة انفعالية إلى أخرى. فإننا باختيار التمارين المناسبة نقدم ما هو مفيد لهؤلاء الأطفال إذا علمناهم الاسترخاء، واللجوء إلى مخيلتهم الذاتية للمساعدة عند الحاجة. فالألعاب الموجهة لتعويد الطفل وتعليمه على التعاطف مع الآخرين والشعور بهم تكون مفيدة جداً للأطفال الأنانيين والمعتزين بالذات.

والأطفال فاقدو الثقة بالنفس يمكنهم تطوير الصفات التي يشعرون أنها ضعيفة في شخصيتهم بمساعدة الألعاب المذكورة تحت عنوان «كيف تحقق النجاح؟» و «لنرفع الاحترام بالذات». وبالطبع فإن هذه الألعاب ستكون مفيدة للأطفال عموماً، ومع هذا سيكون من الرائع أن تتمكنوا من اختيار اللعبة آخذين بالحسبان الصفات الشخصية للطفل الذي يحتاج لمساعدتكم، وتجدون أن اللعبة التي تختارون هي مناسبة له وستساعده في بلوغ حالة التوازن الداخلي.

بمقدورنا أن ننمي لدى الطفل الشعور بالفكاهة:

«إن الحياة بطبيعتها معقدة جداً دون الحاجة إلى الشعور بأننا تعساء» (جانا مورو). حاولوا قدر المستطاع إظهار الحس بالفكاهة، فإنكم تظهرون للأطفال بذلك أن الحياة جميلة ويمكن تحملها بكل بساطة، حتى في المواقف الصعبة حاولوا أن تجدوا ما هو مضحك واسمحوا لأنفسكم بالضحك.

ستجدون في هذا الكتاب الكثير من الألعاب التي تهدف إلى المرح والضحك. ونعتقد أن فكرة تغيير النظام ولو مرة في الأسبوع ليست سيئة، وذلك بأن تنفذ الحصة التدريسية مع فسح المجال أمام الأطفال برواية القصص المضحكة والفكاهات. بهذا الشكل ستلاحظون تراجع عدد التصرفات التي قد تشوش على الدرس، لأن الأطفال يعرفون الآن أنه هناك وقت في المدرسة مخصص للمرح وإطلاق أحاسيسهم الفكاهية. حتى إنهم سيحاولون التقليل من رواية القصص أثناء الدروس والإبقاء عليها لروايتها أثناء الحصة المخصصة لذلك.

بمقدورنا أن نساعد الأطفال على تنمية الجوانب القوية في شخصيتهم:

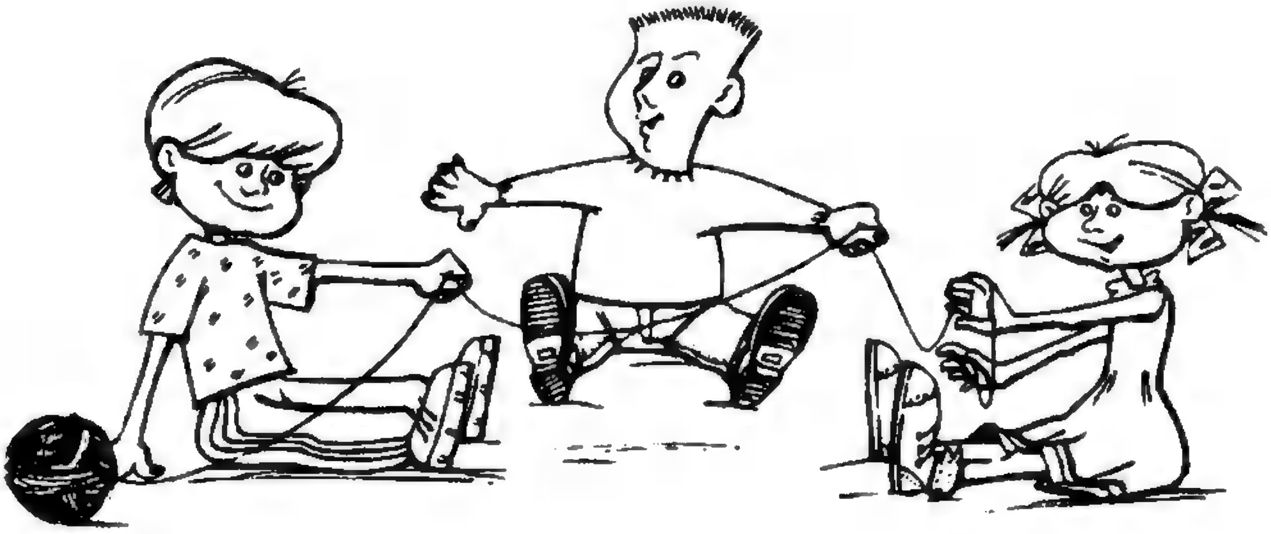
غالباً ما ينظر المجتمع الحديث إلى الأطفال باعتبارهم مستهلكين مستقبلين، فيفرض عليهم أن تكون لديهم الكثير من الرغبات والمتطلبات، وفي الوقت نفسه يتم تشجيعهم وحثهم على الإشباع السريع لهذه الرغبات وتحقيقها وتلبية متطلباتهم. من هنا فإن ما يكتسبه الطفل من معارف وخبرات حياته المدرسية ومن حياته مع الأسرة، إضافة إلى مختلف العمليات والمواقف الحياتية التي تساعده في صقل صفاته الشخصية، كلها عناصر مهمة يحملها الإنسان معه إلى حياته المستقلة في الوسط الاجتماعي. ولعل القدرة على التعاطف مع الآخرين والشعور بهم، إضافة إلى القدرة على تحمل المسؤولية عن كل ما يقوم به الإنسان من أعمال هما أهم صفتين يجب اكتسابهما منذ الصغر. ويحتاج زرع هذه الصفات في شخصيته الإنسان إلى الكثير من الجهد والوقت، لهذا كلما بكرنا في تنمية هذه الجوانب من الخبرة في شخصية الطفل، نكون أكثر ثقة بأنه سيظهر هذه الجوانب الإيجابية المهمة جداً للحياة الاجتماعية في أكثر المواقف تعقيداً وشدة. جميعنا نعلم

أن الطفل سيواجه عاجلاً أم آجلاً (عندما يكبر) ظروفاً معقدة وشروطاً قاسية في دخوله في أسواق العمل، حيث الطلب شبه معدوم مقارنة بالعروض الكثيرة. هنا تكون قدرة الإنسان على العمل الجماعي عنصراً مهماً في إيجاد موقع عمل مناسب، لكن في الوقت نفسه، ومع القدرة على العمل الجماعي، لا بد من الحفاظ على الاستقلالية الذاتية. ولن ينجح إلا ذلك الإنسان الذي يتمكن من التماسك وتحمل مختلف الظروف المعقدة حتى النهاية، والقادر على الجمع بين التفاعل مع المجموع من جانب، مع الحفاظ على استقلاليته من جانب آخر.

لهذا من الضروري أن يلاحظ الأطفال أن علاقتكم معهم لا تقتصر على الحب، بل وعلى تحملكم لتصرفاتهم وتعاملهم معها بهدوء وتعقل.

قد تبدو التمارين (الألعاب) الواردة في هذا الكتاب معقدة بعض الشيء لتنفيذها في المدرسة التي ينظر إليها الأكثرية على أنها مكان تقتصر وظيفته على المادة التعليمية. لكن ومع وظيفتها في تعليم الأطفال هناك مهمة أخرى للمدرسة، ألا وهي إعداد الأطفال للمستقبل والحياة المستقلة، وتربيتهم اجتماعياً. يجب أن تصبح هذه المهمة واحدة من المهمات الرئيسة للمدرسة. يجب أن تتحول المدرسة إلى عنصر توازن بالنسبة للمجتمع الحديث الذي يتزايد فيه دور التقنيات الحديثة على حساب تراجع مستوى العلاقات الاجتماعية الطبيعية والضرورية للإنسان، وحيث تقوم العلاقات في معظمها على مبادئ قوانين السوق والعرض والطلب. يجب أن تؤدي المدرسة دورها في إعادة الصبر وتحمل الناس لبعضهم والاحترام المتبادل بين الأفراد، كما بوسع المدرسة أن تساعد الأطفال في رؤية معاني الحياة وقيمها. ويجب على المدرسة أن تؤدي دور محامي الدفاع عن الأطفال في ظل تزايد التعقيدات وتنوعها. إن علم التربية والتربويون مدعوون لتوجيه الأطفال نحو درب الحياة الذي سيعلمهم تحمل المسؤوليات وتنمية الاستقلالية والاعتماد على الذات. جميعنا نود أن يكون أطفالنا قادرين على الحب؛ أن يكونوا مبدعين ولطيفين طيبين. نريد أن يتمتعوا بالرجولة المطلوبة لاتخاذ القرارات وإيجاد حلول للمشكلات التي تواجه الجميع وتواجه كوكبنا، وبأن يكون لديهم حس بالانتماء ليس إلى قومهم فقط، بل بالانتماء للبشرية كلها.

الفصل الأول



الشعور بالانتماء للجماعة

خـــــــيط العنكبـــــــوت

الهدف:

تساعد هذه اللعبة الأطفال في التعاون فيما بينهم عن طريق التواصل المرح والجيد المفيد، وذلك عندما يحتل كل طفل مكانه في الجماعة. لذلك من الجيد استخدامها في بداية العمل الجماعي المشترك.

إضافة لذلك إن لعبة خيط العنكبوت هي عبارة عن تجربة رائعة تعكس تماسك ومتانة الجماعة.

الأدوات:

لفافة خيطان.

التعليمات

على الأطفال أن يجلسوا جنباً إلى جنب مشكلين دائرة كبيرة.

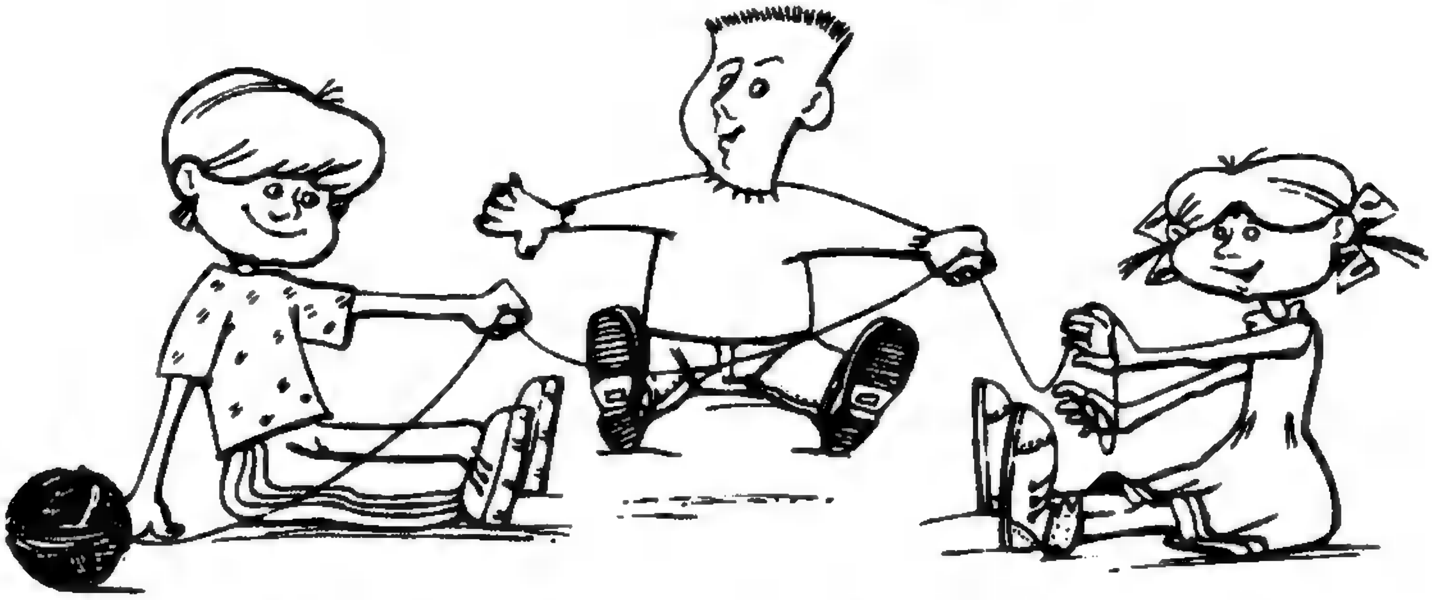
لدى كل منكم الآن إمكانية أن يذكر لنا اسمه وأن يروي لنا شيئاً ما عن نفسه.

من الممكن أن أحداً منكم يريد أن يحدثنا عن لعبته المفضلة، أو عن العمل الذي يجيده، أو ماذا يفضل أن يفعل في أوقات فراغه. لديكم *دقيقة واحدة* للتفكير، واختيار ما تودون أن تتحدثوا عنه. (خذ لفافة الخيطان في يدك وابدأ اللعب بنفسك).

اسمي عليا، وأحب جداً الغناء... (امسك طرف الخيط الحر بيدك جيداً وأعط اللُّفافة إلى الطفل الذي يجلس في الطرف المقابل).

إذا رغبت، بإمكانك أن تذكر لنا اسمك، وأن تحدثنا شيئاً ما عن نفسك. إن لم ترغب بقول شيء بإمكانك أن تمسك الخيط بيدك وأن تعطي اللفافة إلى الطفل الذي يليك.

وهكذا فإن اللفافة تنتقل أبعد فأبعد إلى أن يصبح جميع الأطفال جزءاً من شبكة العنكبوت المتنامية. بعد ذلك تكلم مع الأطفال عن كل شيء يتعلق بالعمل الجماعي وتماسكه وإمكانية الجماعة.



اسألهم: «ما رأيكم، لماذا قمنا ببناء شبكة العنكبوت هذه؟».

بعد ذلك يتم من جديد حلّ شبكة العنكبوت بطريقة معاكسة. من أجل ذلك على كل طفل أن يعيد اللفافة إلى الطفل السابق بعد أن يسميه بالاسم، وبعد أن يروي له قصة عن نفسه. يستمر الأمر على هذا المنوال إلى أن تعود لفافة الخيطان إليك من جديد. من الممكن أن تتشابك خيطان اللفافة أثناء فكّ شبكة العنكبوت. عندها يعلق المربي على الأمر على شكل طرفة قائلاً: إن أعضاء الجماعة «أصبحوا مترابطين مع بعضهم كترابط خيطان اللفافة».

التحليل:

- هل تكلم الجميع في مجرى اللعبة؟
- كيف تشعر بحالتك الآن؟
- هل تشعر أن حالتك أصبحت مغايرة عن وضعها السابق قبل بداية اللعبة؟
- هل كان من الصعب عليك تذكر الأسماء؟
- ما هي الأحاديث التي نالت اهتمامك أكثر من غيرها؟
- من أثار انتباهك في المجموعة؟

الاســـــم همـــــساً!

الهدف:

إنها لعبة مرحة تساعد في تقريب الأطفال من بعضهم بعضاً.

تبدو هذه اللعبة ممتعة بالنسبة للأطفال وغير عادية، وذلك كون الكلام أثناء اللعب يكون همساً. وتسمح بمشاركة حتى الأطفال الخجولين، كون الأطفال يمارسون هذه اللعبة بشكل هادئ وغير ملحوظ. تخلق هذه اللعبة علاقات ودية بين الأطفال «بين كل طفل وآخر»، ويصبح من الأسهل تقبل أخطاء الذات وأخطاء الآخرين.

عندما يتعرف جميع الأطفال على بعضهم بعضاً لا يصبح ربح الأسماء «ممتعاً»، لذلك يمكن الانتقال إلى أنواع أخرى من اللعب.

على سبيل المثال:

اهمس في أذن رفيقك وأخبره عن شيء ممتع شاهدته يوم أمس! تحدث همساً في أذن زميلك وأخبره ماذا فعلت في أيام العطل. اهمس في أذن زميلك وأخبره عن شيء جديد تعلمته، وهكذا.

التعليمات

أبعدوا الطاولات الدراسية والمقاعد جانباً حتى يصبح لدينا في الصف مكان واسع بما فيه الكفاية. ابدؤوا بالتجول في الصف. كل طفل يهمس في أذن عدد من الأطفال باسمه *(٢-٣ دقائق)*.

الآن، توقفوا... من جديد تابعوا التجوال في الصف. على كل طفل أن يقترب من بعض الأطفال، وعليه أن يهمس في أذن كل منهم ذاكراً اسم ذلك الطفل. إذا لم تتذكروا بعض الأسماء حاولوا أن تحزروها. على شريكك أن يصحح لك الاسم عندما تخطئ *(٢-٣ دقيقة)*.

التحليل:

- ما هي الأسماء التي كان من السهل تذكرها؟
- ما هي الأسماء التي كنت تنساها؟
- أي الحركات أعجبتك أكثر من الأخرى؟
- هل أنت على اطلاع على معنى اسمك أو كنيتك؟

اللعبة ٢ **من ٦ سنوات**

الاســـــم والحركــــــة

الهدف:

من السهل على الأطفال أن يشعروا بانتمائهم للجماعة عندما يستطيعون القيام بأعمال وحركات جسدية مؤثرة. وهذا ما تؤمنه تماماً هذه اللعبة. كذلك إن هذه اللعبة تساعد الأطفال في البداية في التعارف فيما بينهم، وتذكر بأسماء بعضهم بعضاً، وتتيح لكل منهم إمكانية أن يقدم نفسه للجماعة بطريقة غير عادية، بل وخيالية.

إن الأطفال يسرون جداً عندما تعمل الجماعة وفق إشارتهم. مع تطور اللعبة تصبح رغبة الطفل في أن يقف وسط الجماعة لكي يطبعها بطابعه الخاص ويحركها وفق إرادته. حسب قواعد اللعبة، على كل طفل ولبضع لحظات أن يصبح مخرجاً، وعلى الجميع عندها أن ينفذوا أوامره وتعليماته، حتى المعلم نفسه. في هذه الحالة، فإن الأطفال لا يقومون بتذكر أسماء بعضهم بعضاً، بل ويحصلون على فرصة ممتعة للضحك.

التعليمات

على الجميع أن يجلسوا على شكل دائرة كبيرة. على كل واحد منكم الآن أن يذكر اسمه، وأن يقوم بأي حركة يرغب بها بواسطة يده أو رجله أو جسمه. على الجماعة أن تذكر اسم الطفل بشكل جماعي وتنفذ حركته. بعد ذلك يقوم التلميذ نفسه بذكر كنيته، ثم يقوم بتنفيذ حركة أخرى. من جديد

نقف كلنا معاً، ثم نصيح بشكل جماعي ذاكرين كنيته، ثم نقوم جميعاً بتكرار حركاته. سوف أبدأ أنا أولاً. (بعد ذلك ينتقل سير الدور إلى جارك اليساري أو اليميني).

التحليل:

- ما هي الأسماء التي كان من السهل تذكرها؟
- ما هي الأسماء التي نسيتها؟
- ما هي الحركات التي أعجبتني أكثر من غيرها؟
- هل تعلم معنى اسمك أو كنيتك؟

اللعبة ٤ **من ٦ سنوات**

التعـــــــــــــــــــارف

الهدف:

تهدف هذه اللعبة لتنمية وتطوير علاقة التشارك والتعاون المتبادل بين اللاعبين في هذه اللعبة. على كل طفل أن يعرض أمام الصف الشريك الآخر. في بداية اللعبة بإمكان كل طفل أن يشبع فضوله بمعرفة صفات وخصائص شريكه من خلال اللعبة. بعد ذلك على كل تلميذ أن يتذكر المعلومات الأساسية عند شريكه، وذلك من أجل تأليف مقالة صغيرة عن الشريك لعرضها أمام الصف. عن طريق هذه اللعبة تظهر الصفات الشخصية لكل طفل. لا أحد هنا يبقى دون اهتمام. لدى كل شخص يظهر شعور طيب بأنه يوجد شخص ما يهتم به.

إنها لعبة رائعة تمهد لبداية العمل المشترك. من الممكن إعادة هذه اللعبة بعد مدة زمنية طويلة لكن بمهمات مختلفة؛ على سبيل المثال: أن تطلبوا من الأطفال أن يشرح كل منهم عن التطورات الجديدة التي طرأت على حياة شريكه أثناء تلك المدة الزمنية. هذه اللعبة تتيح تطور قدرة الأطفال على التعبير عمّا يجول في خاطرهم وعرض أفكارهم عند التعامل مع أطفال أكبر سناً. تستطيعون أن تزيدوا الزمن المخصص للمحادثة لمدة *(عشر دقائق)*.

التعليمات

سوف نحاول اليوم أن نتعرف على بعضنا بعضاً بشكل أكثر قرباً. قفوا من فضلكم. حاول اختيار شريك لك من الصف نفسه تكون على معرفة قليلة به... اختر مكاناً مناسباً حيث تتمكنان من التحدث بهدوء. يبدأ أحدكما بالحديث لمدة *خمس دقائق*. حاول استيضاح كيف يعيش شريكك؛ كم عدد أخوته أو أخواته؛ من هم أصدقاؤه؛ ما طبعه... استمع بكل انتباه، لكل ما يقوله عن نفسه. بعد انتهاء مدة الخمس دقائق سوف أعطيكم الإشارة الدالة على انتهاء الوقت. بعد ذلك تبادلوا الأدوار... *(١٠ دقائق)*.

أما الآن عودوا واجلسوا على شكل دائرة كبيرة. ليقم كل لاعب بتقديم شريكه إلى طلاب الصف. قف خلفه. ضع يدك على كتفه وتكلم بكل شيء تستطيع تذكره عنه. بعد الانتهاء من التحدث عن الشخص المقدم، اسأله إن كان الحديث عنه صحيحاً أم تنقصه بعض المعلومات، وإن كان يرغب بإضافة شيئاً ما.

التحليل:

- هل أعجبك حديث شريكك؟
- هل أظهر الشريك فضولاً واهتماماً كافياً عندما كان يسألك؟
- ماذا تفضل السؤال أم الجواب؟
- من منكما قام باختيار شريكه؟ ومن وقع عليه الاختيار؟
- أي طفل من الأطفال الآخرين الذين تعرفت عليهم كان محط اهتمامك؟
- كيف تشعر بوضعك الحالي في الصف؟

اللعبة ٥ **من ٦ سنوات**

ماذا أحب أن أعمل...

الهدف:

في هذا التمرين تتوافر فرصة للأطفال في أن يتحدثوا شيئاً ما عن أنفسهم. عليهم أن يظهروا إمكانياتهم الفنية والإبداعية. وبما أن اللعبة في الأساس مبنية على

مبدأ حل الألغاز، لذلك سوف تنال إعجاب الأطفال وتنمي لديهم حب المعرفة والاطلاع.

في معظم الأحيان، يكون أطفال المرحلة الابتدائية الصغار ممثلين بارعين. يمكنكم في هذه اللعبة أن تراعوا ميول الطلاب. في الوقت نفسه يمكنكم أن تطرحوا بعض الألغاز لحلها. بالطبع ليس كل الأطفال يتصفون بميلهم إلى التمثيل بشكل مماثل، لذلك يحبذ هنا أن تكون المشاركة في اللعبة حسب الرغبة.

هنا على المعلم أن يهتم بالأطفال ويدعهم يطرحون اقتراحاتهم فقط بعد أن ينهي الطفل دوره.

التعليمات

أنا أرغب في أن نتعرف على بعضنا بعضاً بشكل أفضل. لذلك سوف أقترح عليكم أن نلعب اللعبة التالية: أحد منّا عليه أن يختار شيئاً ما. هذا الشيء يجب القيام به جيداً. ويبدأ من دون كلام بوصف (أي بالإشارة) هذا الشيء. على جميع الأطفال الآخرين أن يشاهدوا بكل اهتمام عرض زميلهم، وأن يقدّروا ماذا يريد زميلهم قوله لنا، لكن يجب أن ينتظروا حتى ينهي رفيقهم عرضه الصامت. بعد الانتهاء نستطيع أن نبدأ الكلام محاولين أن نجد حلاً للغزنا. بعد أن يدلي الجميع بآرائهم محاولين حل اللغز، نعود إلى سؤال الشخص صاحب العرض ونسأله ما إذا كانت إجاباتنا صحيحة. بعد مناقشة الإجابات وتحليلها ينتقل الدور إلى الطفل التالي. والآن سوف أكون أنا أول من يبدأ.

في البداية من المهم مساعدة الأطفال. بعد مدة من الزمن سوف يفهمون مغزى اللعبة، وينسجمون مع الشكل المرتجل للعبة.

التحليل:

- من خلال العرض، أي الأطفال تمكنت أن تفهم ماذا يريدون أن يفعلوا؟
- أي من الأطفال يحب أن يفعل ما تريد أن تفعله أنت؟
- أي من الأطفال المشاركين أبهرتك حماسته؟
- هل من الصعب أن تشرح للآخرين عن شيء ما دون كلام؟
- هل كان من الصعب عليك إيجاد الحل؟

جميعنـــا نتـــشابه بـــشيء مـــا

الهدف:

أثناء سير اللعبة تظهر خصوصية كل طفل، وملامحه العامة التي توحده مع الآخرين. إن فكرة ألا تكون وحيداً تثلج صدر الجميع وتهدئ من روعهم. إن قلة الوقت إلى حد ما تجعل التعامل سطحياً، وهذا ما يسهل إشراك الأطفال الخجولين في اللعبة.

إن هذه اللعبة تزج الأطفال في عملية تبادل المعلومات عن النفس. أظهروا لهم جديتكم في الاهتمام بذلك. أنشئ جدولاً عن نتائج اللعبة داخل الصف، ومن وقت إلى آخر عُدْ إلى ما هو مشترك قد يكون الأطفال اكتشفوه لدى أنفسهم والآخرين.

الأدوات:

ورقة بيضاء وقلم رصاص لكل طفل.

التعليمات

انقسموا إلى مجموعات مؤلفة من أربعة أو خمسة أشخاص. على أفراد كل مجموعة أن يجلسوا معاً ويكتبوا لائحة يذكرون فيها الأمور المشتركة بين أعضاء المجموعة. يمكن كتابة الأمور التالية في اللائحة: «لدى كل منّا أخت»، «لدى كل منّا لعبة جميلة»، «اللون المفضل لكل منّا هو الأزرق»، «والدة كل منّا تذهب إلى العمل»، «نحن جميعاً نحب أكل المعكرونة»، «نحن لا نحتمل أن يكون بيننا واشٍ»، «نحن جميعاً نحب أن نذهب إلى البحر في أيام العطل»... وهكذا. لديكم *(١٥ دقيقة)* من الوقت. يفوز الفريق الذي يكتب أكبر كمية من الصفات المشتركة.

التحليل:

- هل يوجد شيء ما ممكن أن يكون مشتركاً بين جميع الأطفال داخل الصف؟
- هل يوجد شيء ما يميزك عن باقي أطفال الصف؟

- كيف تعمل داخل فريقك؟
- هل يعجبك أن تكون مشابهاً للآخرين، أم تفضل أن تكون مختلفاً عنهم؟
- كيف تفضل أن يكون أصدقاؤك: مشابهون لك أم مختلفون؟

اللعبة ٧ **من ٦ سنوات**

التماثيـــــــــــــــل

الهدف:

إن هذه اللعبة جيدة لتحسين قدرة التخيل البصري لدى الأطفال الموهوبين، وذلك لأن اللعبة لا تتطلب التكلم، إذ يقوم الأطفال باستخدام أجسامهم بتشكيل لوحة فنية ما (تمثال) على الأرضية. يشترك جميع التلاميذ دون استثناء. إن التمثال الذي يشكلونه بأجسادهم يصبح تجسيداً لتكاتف جميع تلاميذ الصف.

يتطلب القيام بهذه اللعبة فسحة واسعة.

إن هذه اللعبة تفيد المعلم كوسيلة تشخيصية فعالة، باعتبارها تبرز الروح الجماعية لتلاميذ الصف. يمكن تكرار هذه اللعبة مجدداً بعد مدة من الزمن. حينها عندما ترغبون أن تطلبوا من الأطفال تشكيل مجسَّم ما بشكل فعلي (مثل: اصطفوا بترتيب محدد لتشكلوا بأجسادكم بيتاً، مجسَّم دراجة...، طائرة). هذا يحسّن لديهم قدرة التخيل الفراغي.

الأدوات:

يعطى لكل طفل علبة كبريت واحدة.

التعليمات

أريد أن أعرض عليكم لعبة. ليس من السهل علي شرح قواعدها (يقول المعلم مخاطباً التلاميذ)، لكني أستطيع أن أظهر لكم كيفية اللعبة بها. سوف أعطي كلاً منكم علبة كبريت...

أحدكم سوف يبدأ اللعبة: يضع علبة الكبريت على أرضية الصف في المنتصف. التلميذ التالي يضع علبته بجانب العلبة الأولى، على أن تلامس إحداهما

الأخرى. العلبة الثالثة يجب أن تلامس إحدى العلبتين السابقتين. تستمر اللعبة هكذا إلى أن تصبح جميع العلب على أرض الصف. إذا أردتم يمكنكم أن ترتبوا العلب حيث تصنعوا منها شكلاً معيناً أو لوحة ما....

شكراً لكم، كنتم خير معين لي، الآن أصبح من السهل علي شرح جوهر اللعبة. سوف نقوم الآن بجمع علب الكبريت وإبعادها جانباً. وسنستخدم عوضاً عنها أجسادنا لتشكيل اللوحات. الآن عليكم الاستلقاء على الأرض وتشكيل الأشكال مثل تلك التي تم تشكيلها بواسطة العلب. على كل منكم أن يلامس الآخر من المجموعة. على كل شخص أن يختار مكانه وكيفية توضّع يديه أو رجليه.

عندما يستلقي جميع الأطفال على الأرض تصلون إلى القسم الأصعب من التمرين. حاولوا الآن من فضلكم، وتذكروا جيداً هذه اللوحة وثبتوها في ذاكرتكم. وعلى كل منكم أن يحفظ مكانه على الأرض ووضعية الشخص الذي يجاوره. لفعل ذلك معكم أيضاً *دقيقة* إضافية.... الآن على الجميع أن يقف، تحركوا في الصف، من جديد خذوا الوضعية السابقة نفسها التي كنتم تأخذونها.

التحليل:

- هل أعجبكم الشكل الذي صنعتموه من أجسادكم؟
- هل تمكنت من تذكر مكانك؟
- في أي مكان من الشكل استلقيت: هل في الوسط أم في الطرف؟
- ما الذي يعجبك أكثر: أن تكون وسط الأطفال، أم أن تبقى وحيداً في هدوء وصمت؟

اللعبة ٨ **من ٦ سنوات**

السيارات

الهدف:

أثناء ممارسة هذه اللعبة يبذل الأطفال طاقة ليست قليلة، وهم بكل سرور يتوحدون في مجموعة كبيرة. خطوة وراء خطوة يزداد تعاونهم مع بعضهم بعضاً، إلى أن

تتمكن المجموعة بكاملها من تشكيل السيارة الخيالية المنتظَرة. هذه اللعبة تحرض لدى الأطفال العواطف الإيجابية، وتزيد ثقة الأطفال وتماسكهم ضمن الصف.

التعليمات

هل تستطيعون أن تتخيلوا ماهية السيارة المشكّلة بواسطتكم أنتم؟

في البداية، على كل منكم أن يمارس اللعبة ويقوم بتمثيل دور السيارة بمفرده. تحولوا إلى «روبوتات» صغيرة. قوموا بتمثيل دور السيارة القديمة المعطلة التي تسير بتقطعات وتقف مراراً بسبب قدم آلياتها، والتي تتعطل كثيراً ولا تعمل بانتظام: تقف أحياناً، وتسير ببطء أحياناً، وتسير بسرعة أحياناً أخرى...

على الأطفال الآن أن ينقسموا إلى مجموعات مؤلفة من شخصين. هل تستطيع كل مجموعة تقليد دور غسالة آلية؟ كيف يمكن أن تتحركوا؟ ماذا تفعلون لتمثيل حركة الغسالة أثناء الغسلة الأولية؟ ماذا تفعلون لتمثيل حركتها أثناء فضّ الغسيل؟

الآن تجمعوا في مجموعات مؤلفة من أربعة أشخاص. بإمكانكم الآن اختيار تمثيل دور السيارة أو الآلة التي ترغبون. بإمكانكم أن تمثلوا حركة السيارة كما هي على أرض الواقع. ويمكنكم أيضاً ابتكار سيارة من نمط جديد وغير موجودة في الواقع. تجمعوا الآن معاً وفكروا بالإجابة عن الأسئلة التالية:

- ما هي الآلة التي تريدون تشكيلها؟
- ما هي القطع والأجزاء التي تتألف منها؟
- أي قسم من الآلة يريد كل منكم أن يكون؟
- هل من الضروري أن تصدر الآلة نوعاً ما من الأصوات؟

عندما تقررون اختيار نوع الآلة التي سوف تصبحون، «دعوها تعمل» على سبيل التجريب. أما باقي الأطفال، فعليهم أن يحزروا نوع الآلة التي ابتكرتموها. *(٥-١٠ دقائق)*. دع كل فريق بالدور يظهر للآخرين آلته.

أما الآن بإمكانكم جميعاً أن تشكلوا سيارة واحدة تستطيع أن تتحرك وتصدر أصواتاً. كل واحد منكم يمكن أن يصبح جزءاً أو قطعة من السيارة. في

هذه المرة، ليس من الضروري أن نقول الهدف من وجود السيارة، إذ يجب أن يكون هذا مجرد جهاز من الخيال لم يصنع مثيل له من قبل. الأوائل منكم يستطيعون البدء ببناء هذه السيارة المعجزة، أما البقية ينضمون إلى العمل فور قيامهم بإيجاد أمكنة مناسبة لهم. تذكروا أنه من الضروري أن تكون جميع أقسام الآلة مترابطة مع بعضها بعضاً.

التحليل:

- هل أعجبتكم هذه اللعبة؟
- هل يعجبك أكثر أن تكون جزءاً من سيارة كبيرة، أم أن تمثل بمفردك دور السيارة؟
- ما هي السيارة التي أعجبتك أكثر من غيرها؟
- ماذا يمكنك أن تصنع من نفسك أيضاً؟

اللعبة ٩ **من ٨ سنوات**

هـــــدير المحـــــرك

الهدف:

إنها لعبة منشطة وممتعة، تخلق داخل الصف محاكاة لسباق السيارات، حيث تجعل الأطفال يبذلون طاقة كبيرة.

التعليمات:

من منكم رأى سباق سيارات حقيقي؟ هل سمعتم صوت هدير المحرك عندما يقوم السائق بتفقد حالة محرك سيارته بالضغط على دواسة البنزين؟ نحن الآن سوف نقوم بتنظيم ما يشبه سباق السيارات في الجوار. تخيل في نفسك الصوت الذي يصدره محرك سيارة السباق «ر ر ر م م». فليبدأ أحدكم بإصدار مثل ذلك الصوت «ر ر ر م م »، ويحرك رأسه بسرعة إلى اليمين ثم اليسار. يقوم جاره الذي يقع في الاتجاه الذي التفت إليه بالبدء بدخول السباق، وبسرعة يصدر صوتاً يحاكي صوت محرك سيارة

السباق «ر ر ر م م م»، ملتفتاً برأسه باتجاه جاره. بهذا الشكل فإن صوت المحركات سوف يهدر في الجوار، إلى أن يكمل دورة كاملة. من يريد أن يبدأ أولاً؟

عندما تقوم حلقة الأطفال بالكامل بمحاكاة «صوت هدير المحركات» تنتقلون إلى شرح الحركة التالية من اللعبة:

بالتأكيد إن سيارة السباق العائدة لنا مزودة بالإضافة للمحرك بالمكابح. عندما تضغط المكابح، يصدر عنها صوت آخر «ي ي ي ي ك». أثناء تحرك السيارة وعندما يصدر أحد ما صوت المكابح «ي ي ي ك»، فإنه بذلك يقوم بإيقاف سيارتنا وجعلها تسير بالاتجاه المعاكس، أي واحد منكم يستطيع إيقاف السيارة وجعلها تسير بالاتجاه المعاكس، لكن لكل واحد منكم الحق مرتين بفعل ذلك لا أكثر، وذلك حتى يتاح للآخرين أن يشتركوا في اللعبة.

في نهاية اللعبة تستطيع أن تسمح للأطفال أن ينطلقوا لدورة واحدة بالسيارة بالسرعة القصوى. في نهاية السباقات جميعها يصيحون معاً وفي وقت واحد «ي ي ي ك» نهاية اللعبة.

التحليل:

- هل أعجبتك هذه اللعبة؟
- ما الذي أعجبك أكثر أن تضغط على «دعسة البنزين» أم على دعسة المكابح؟
- هل تعجبك مثل هذه اللعبات السريعة، أم تفضل اللعبات البطيئة؟
- هل تشعر الآن بنشاط وحيوية؟

اللعبة ١٠ **من ٨ سنوات**

برافـــــــــــو!

الهدف:

هذه اللعبة تساعد في تآلف أعضاء المجموعة. إن الأطفال الذين يصفقون مشجعين أحداً ما، يحصلون على المتعة نفسها التي يحصلون عليها من صفقوا لهم.

بالنتيجة ينشأ في الصف جو من التفاهم المتبادل والمحبة والمزاح الجيد.

كرروا هذه اللعبة بشكل دوري، مع الاقتراح في كل مرة لثلاثة أو لأربعة تلاميذ أن يثيروا إعجاب الآخرين والاستمتاع بتصفيقهم.

التعليمات

من منكم تواجد في السيرك أو المسرح، وشاهد بأم العين كيف يصفق الجمهور المعجب بأداء الفنانين؟ من منكم يحلم حتى في خياله أن يتواجد على خشبة المسرح ويحظى بإعجاب الجمهور داخل الصالة ويستحوذ على تشجيعه وتصفيقه؟ أنا أعتقد أن كلاً منا من وقت لآخر يستحق التصفيق.

ضع كرسياً وسط الصف، ثم اطلب من الجميع التحلق حوله.

من منكم يرغب بالصعود إلى هذه المنصة أولاً لكي يستمتع بتصفيقنا الحار؟

في المرة الأولى ساعد الصف وشجعه في التصفيق بحرارة، وعندما يرى الأطفال التأثير الطيب للتصفيق في الطفل الذي يجلس على الكرسي، سوف يصفقون بقوة أكثر.

التحليل:

- هل يعجبك عندما يصفق الآخرون لك؟
- هل يحصل أن يصفق لك الآخرون دون أن تستحق ذلك؟
- هل يعجبك التصفيق على راحة اليد؟
- كيف بإمكانك أن تظهر للأناس المحيطين بك أنك معجب بهم؟
- هل ترغب أن يقوم طلاب الصف بين وقت وآخر بمنحك امتيازاً، والتعبير عن إعجابهم بالتصفيق لك؟

أحـــد مـــا غائـــب

الهدف:

هـذه اللعبـة تعطـي إمكـانيـة الشعور لـدى الأطفـال بأهميـة وجـود كـل تلميـذ. أثنـاء التعامـل مـع الأطفـال الأكبـر عمـراً، تستطيعون استخدام النمط التـالي مـن اللعبة: قوموا بتغطية اثنين أو ثلاثة تلاميذ بواسطة غطـاء، واطلبوا منهم أن يختبئوا في أماكن مختلفة من الصف.

الأدوات:

غطاء كبير (عدة أغطية (بطانيات) عند تنفيذ النموذج المعقد من اللعبة).

التعليمات:

اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة. ليتفقد كل منكم زميله إن كان موجوداً في الصف أم غائباً؟ تفقدوا إن كان أحد تلاميذ الصف غير موجود بينكم حالياً.

إن وجود كل تلميذ من الصف مهم جداً بالنسبة لنا. عندما يغيب أحد منكم عن الصف نتأثر لغيابه. هل تشاطرونا الرأي نفسه؟ أنا سعيد جداً بتواجد جميع التلاميذ في الصف (إذا لم يكن أحد غائباً بالطبع).

قوموا بإجراء تفقد اسمي للتلاميذ الجالسين على شكل دائرة. إذا كان أحد التلاميذ غائباً، يجب لفت انتباه بقية التلاميذ، واطلب منهم معرفة اسم الطالب الغائب.

الآن أود محاولة لعب اللعبة التالية معكم: على أحدكم أن يختبئ، على الآخرين أن يكتشفوا اسم التلميذ المختبئ. أولاً سوف أطلب من الجميع إغماض أعينهم، حيث لا يروا شيئاً. ثم أقترب من أحد التلاميذ وأطلب منه أن يختبئ. على التلميذ الذي تم اختياره أن يفتح عينيه ويتحرك بكل هدوء ويختبئ تحت الغطاء

القماشي (البطانية). بعد أن يختبئ التلميذ بواسطة الغطاء، سوف أطلب منكم فتح أعينكم، ومحاولة معرفة من هو التلميذ الغائب. الآن على الجميع أن يغمضوا أعينهم.

على المعلم أن يبدأ اللعبة أولاً، وذلك من أجل شدة انتباه التلاميذ وإضفاء الجدية على اللعبة: يقوم بالاختباء تحت الغطاء، بعد أن يحزر التلاميذ من الغائب. عد من جديد إلى الحلقة، قم بتغطية أحد التلاميذ وسط الحلقة. في البداية اختر أحد الأطفال الواثقين من أنفسهم، والذين يستطيعون الاختباء تحت الغطاء دون إحراج؛ واطلب من بقية الأطفال أن يحزروا اسم الطفل الغائب. إذا لم يستطع الأطفال معرفة التلميذ الغائب اطلب منه أن يقول شيئاً ما، حتى يتمكن الأطفال من معرفته من صوته. أعط الفرصة لأكبر عدد من الأطفال للاختباء تحت الغطاء. كرر هذه اللعبة بعد مدة من الوقت من جديد.

التحليل:

- برأيك، هل لاحظ الأطفال في الصف غيابك؟
- ما أهمية وجود كل تلميذ في الصف؟
- كيف يمكنك أن تظهر للأطفال أهميتهم بالنسبة لك؟
- هل تعرف أسماء جميع زملائك في الصف؟
- أي الأسماء لم تحفظها بعد؟

اللعبة ١٢ **من ٨ سنوات**

التدرب على قيادة الأوركسترا

الهدف:

في هذه اللعبة، كل طفل تتاح له إمكانية التعبير عن مشاعره وانفعالاته، من خلال تدريبه على عمل الأوركسترا. هذه اللعبة تغرس لدى الأطفال شعور الترابط الوثيق فيما بينهم.

الأدوات:

شريط تسجيل يحتوى على موسيقا حماسية منشطة يحبها أطفال الصف.

التعليمات

من منكم رأى يوماً قائد الأوركسترا الموسيقية؟ هل لاحظتم كيف يتحرك وهو يقود الأوركسترا مستخدماً العصا بيده؟

عندما تبدأ الموسيقى يقف الجميع. وكل منكم يتخيل نفسه قائد الأوركسترا، وعليه أن يحرك قبضة يده أو يده أو ذراعه ورجله وكل أعضاء جسمه، حتى يتضح لأعضاء الفرقة الموسيقية كيف عليهم أن يعزفوا.

اللعبة ١٢ **من ٨ سنوات**

عشرون سؤال

الهدف:

على الأطفال في هذه اللعبة أن يحزروا من منهم أضمرته في نفسي. بالنتيجة، يتجه كل انتباه الصف باتجاه أحد الأطفال، الذي سوف يشعر بقوة بانتمائه إلى الجماعة. في الوقت نفسه يقنع كل تلاميذ الصف أن يفكروا بكل تلميذ باعتباره شخص مستقل، يمتلك سماته الشخصية الخاصة.

عندما يعتاد الأطفال على اللعبة، يمكن إتاحة الإمكانية لأحد الأطفال أن يكون الطفل القائد.

التعليمات

اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة. أريد أن أقترح عليكم لعب لعبة جديدة تسمى «العشرون سؤال». سميت هكذا لأنه يمكنكم أن تطرحوا عشرين سؤالاً لكي تتمكنوا من معرفة اسم الشخص الذي أضمرته من بينكم. إذا أردتم يمكنكم السؤال عن شكله الخارجي، مثلاً عن لون عينيه، أو عن سماته الشخصية الخاصة، أو عن مهاراته، أو عن طباعه. عندما تراود أحدكم

فكرة يستطيع أن يرفع يده بصمت دون أن يسمي أحداً. عندما أنتهي من الإجابة عن أسئلتكم العشرين، عندها باستطاعتكم أن تقولوا اسم الشخص الذي أضمرته.

التحليل:

- هل فهمت بسرعة عمَّ يدور الحديث؟
- هل يوجد أطفال من صفك يشبه بعضهم بعضاً؟
- هل تستطيع أن تسمي أسماء طفلين يختلفان عن بعضهما بعضاً بكل شيء؟
- هل يوجد أحد ما في الصف يشبهك؟

اللعبة ١٤ — من ١٠ سنوات

القـــــصة العائليـــــة

الهدف:

الحياة الأسرية لا تخلو عادة من مشكلات أو تعقيدات، مع ذلك فإن كل طفل يرغب أن يتفاخر بأسرته. استغل هذه الرغبة لدى الأطفال، وامنحهم إمكانية التحدث عن أسرهم، ذاكرين بعض الأمور الجيدة.

بهدف تحضير الأطفال للقيام بهذه اللعبة، يتم إعطاؤهم وظيفة لليوم التالي: مثل أن يجلبوا معهم إلى الصف شيئاً قديماً تحفظه الأسرة ويعد مصدر فخرها. كلما كان ذلك الشيء قديماً يكون أفضل. قد يكون صورة فوتوغرافية قديمة للأجداد أو الجدات، أو كتاب قديم تناقلته الأسرة من جيل إلى جيل، أو وثائق قديمة أو أوسمة...

اطلب من الأطفال أن يناقشوا الموضوع مع أهلهم، وأن يشرحوا لهم لماذا يمثل ذلك الشيء الذي جلبوه إلى الصف مصدر فخر للأسرة. إذا كان ذلك الشيء كبير الحجم جداً أو ثميناً لدرجة يصعب جلبه، فيُكتفى برسمه. من المهم أن يبحث التلاميذ مع أهلهم سبب أهمية ذلك الشيء، وسبب القيمة المعنوية التي يحتلها في الأسرة وبماذا يذكرهم، وكم قدم ذلك الشيء، ونبذة عن ذلك الشيء. على الأطفال أن يجلبوا تحفهم ضمن أكياس أو علب غير شفافة، وحتى بداية الدرس يجب ألا يظهروها، وألا يتحدثوا عنها لأحد.

التعليمات

اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة. اليوم سوف نتحدث عن أسرنا.

إن أسرنا لا تتألف منّا فقط، بل من أجدادنا وأجداد أجدادنا. يعود الفضل لهم بالدرجة الأولى في وجودنا في هذه الحياة، وبسببهم أصبح لحياتنا طعم ومعنى. هم منحونا الأمل، وهم وهبونا الكثير من ذخيرة المعرفة والتجارب الحياتية. كل منكم يضع أشياءه أمامه على الأرض. الآن وحسب الدور، على كل منكم أن يعرض لنا الشيء الذي جلبه معه ويحدثنا عنه. من يريد أن يبدأ أولاً؟

ساعدوا الأطفال من خلال توجيه بعض الأسئلة التوجيهية، حيث يكون الحديث مفهوماً للأطفال الآخرين وممتعاً لهم. راقبوا حيث يتم بحث الأمور الأسرية المهمة أولاً بالنسبة للتلميذ المتحدث.

التحليل:

- هل عرفت معلومات جديدة عن أسرتك عند تحضيرك لهذه اللعبة؟
- بأي جد من أجدادك تفتخر أكثر؟ ومن منهم تريد أن تعرف عنه أكثر؟
- أي أسرة تريد أن تمتلك عندما تكبر؟
- أي الأطفال عرفت عنهم اليوم أشياء جديدة؟
- في أي مكان من العالم عاش أجدادك؟
- ما هي الأمور التي تفتخر فيها أسرتك؟

اللعبة ١٥ **من ٦ سنوات**

مكاني الشخصي الخاص

الهدف:

عندما نتحدث عن الانتماء للجماعة، غالباً ما نستخدم عبارات ارتياح للمقارنة. على سبيل المثال: عندما أكون هنا أشعر وكأني في منزلي؛ هنا مكاني، هنا لكلٍّ مكانه، وهكذا ...إلخ.

أثناء تنفيذ هذا التمرين نستطيع وحسب المستوى العمري أن نحدد مكان كل طفل في الصف. عند ذلك تؤكد حق كل طفل في التواصل بشكل منفرد، وذلك حسب الحالة المعنوية. إن هذا وذاك يعتبر مؤشراً مهماً على التعاون المشترك والتوازن بين التلميذ والمجموعة بشكل عام.

التعليمات

ابدؤوا التجوال في الصف من أجل البحث عن ذلك المكان الذي ينال إعجابك. لا تستعجل. حاول انتقاء المكان المناسب حيث لا يكون قريباً من أماكن أطفال آخرين. (امنح الأطفال مزيداً من الوقت وتأكد من أن كل طفل وجد لنفسه المكان المناسب).

مكانك يقع هناك، حيث تقف. تحسس وزن جسمك، وكيف يضغط على الأرضية. المكان الذي تقف عليه هو مكانك الشخصي، لا أحد غيرك يستطيع أن يتواجد فيه. هذا المكان من الأرضية حيث تقف يعتبر مكاناً شخصياً لك، ويعتبر رائعاً ومريحاً. اجلسوا على الأرض. عندما تجلس فإنك تحتاج إلى مكان أكبر بقليل لكي تستطيع الجلوس، وهذا المكان أيضاً يعتبر مكاناً خاصاً. حاول استخدامه، فهو يعود بملكيته لك. تحسس الأرض تحت رجليك! المكان مريح وجيد للطفل اللطيف....

الآن استخدم يدك في رسم دائرة تحدد مكانك الشخصي. اجعل مكانك واسعاً كما ترغب. عند ذلك يجب الانتباه عند تواجدك في مركز الدائرة، وعندما تمد يدك يجب أن تطال أي نقطة من المكان. كل مساحة الأرض التي تطالها يدك تعود ملكيتها لك...

الآن كل ما تلمسه بيدك من مساحة الأرض يكون مكاناً خاصاً بك. تستطيع أن تلونه بأي لون تريده. تستطيع أن تتخيل أنك وضعت في مكانك نوعاً من السجاد الفارسي الناعم، أو تغطيه بطبقة سميكة من العشب لكي تجلس عليه. كذلك بإمكانك أن تقفز في مكانك هذا إلى الأعلى والأسفل.

وإذا رغبت بإمكانك أن تبني جداراً حول مكانك. من أجل ذلك تستطيع أن تلمس الأرض وتتخيل أنك بنيت جداراً حول مكانك، بالارتفاع الذي تريد، حيث

لا يستطيع أحد أن يراك. تأكد من أن الجدار يحيط بشكل كامل بمكانك. لديك الآن بناؤك الخاص والشخصي الذي تعيش داخله.

ربما ترغب بأن تفتح طاقة في جدارك لكي تتمكن من النظر إلى الخارج. اجعل النافذة في الجدار على شكل قلب (أظهر كيف تفتح النافذة على الجدار، وكيف سيكون شكل تلك النافذة).

أريد أن أطلي أحد الجدران باللون الأزرق، وأعلق على الجدار سجادة سميكة، كي أتمكن من الاتكاء على سطحها الدافئ والناعم بشكل مريح. (مثّل ذلك بواسطة الإشارة). ماذا يمكنك أن تفعل أيضاً في مكانك الشخصي ذي السور الذي يحيط به؟

تعالوا لنصمت قليلاً، وذلك من أجل أن يتمعن كل منّا في مكانه الخاص مستفيداً من فترة الهدوء، وأن يفكر ماذا يمكنه أن يفعل أيضاً...

من منكم أعجبه المكان الذي يتواجد به؟ الآن سوف أقول بصوت عالٍ: «بدلوا أماكنكم!». على كل منكم أن يترك مكانه السابق، وعليه أن ينتقل إلى مكان آخر. وهكذا يحصل تبادل في الأماكن! هل عرف الجميع الأماكن الجديدة؟ هل أعجبتكم الأماكن الجديدة كما الأماكن السابقة؟ جيد. أما الآن ليعد كل منكم من جديد إلى مكانه السابق. كيف تشعرون الآن؟ كل في مكانه؟ هل أعجبكم المكان القديم أكثر من الجديد؟ الآن ليجلس الجميع على الأرض. فكروا لمدة *دقيقة واحدة*: كيف تشعرون عندما يكون لكم مكان خاص بكم؟

أما الآن عليكم ترتيب أماكنكم وجمعها ووضعها بجانبكم، ثم العودة إلى أماكنكم في الصف.

التحليل:

- أين تجلس عادة في هذا الصف؟
- من يجلس بجانبك؟
- هل ترغب بين فترة وأخرى أن تبدل مكانك في الصف؟

• ما هو مكانك المفضل في البيت؟
• أيهما يعجبك أكثر: التواجد في الشارع، أم التواجد في مكان هادئ ومعزول؟
• ما هو المكان المفضل لوالدك أو لوالدتك؟
• أين هو مكان جلوس موجهة الصف، أو مكان جلوس كل معلم؟
• هل يوجد أمكنة كافية في الصف للحركة أو اللعب مع ألعابك المفضلة، أو اللعب في لعبة الغميضة؟

اللعبة ١٦ **من ٩ سنوات**

ما المهم بالنسبة لي؟

الهدف:

هذه اللعبة تتيح تنمية العلاقات المشتركة بين أفراد الجماعة، وتفسح المجال لكل طفل أن يقدم نفسه لباقي رفاقه الأطفال. تساعد هذه اللعبة بشكل فعال في تآلق وانسجام تلاميذ الصف مع بعضهم بعضاً. الكثير من الأطفال يصابون بالدهشة عندما يرون رفاقهم في الصف الواحد متفرقين بسبب اختلاف الاهتمامات والقيم.

الأدوات:

ورقة بيضاء مع قلم رصاص لكل طفل.

التعليمات

تخيلوا أنكم تسافرون مع ذويكم لقضاء العطلة على جزيرة نائية غير مأهولة بالسكان. وأعلمكم الأهل أن بإمكانكم أن تصطحبوا معكم حقيبة سفر، ويمكن أن تضعوا داخلها ثلاثة أشياء مهمة تخصكم. ما هي الأشياء التي سوف تختارونها؟ فكروا جيداً في ذلك الأمر، واكتبوا أسماء الأشياء التي اخترتموها على الورقة. *(٥ دقائق)*.

الآن قفوا وابدؤوا التجوال في الصف. امسكوا الورقة بيدكم حيث يستطيع الآخرون قراءتها. عليكم الآن أن تتجولوا وأنتم صامتون، وعليكم قراءة ما كتبه الآخرون. عندما أصرخ: «قف»، يستطيع كل شخص أن يقف بجانب أحد الأطفال ويتناقش معه عن سبب اختيار الأشياء الثلاثة التي سوف تأخذانها. الآن تابع التحرك داخل الصف...

أعطوا الأطفال إمكانية التجوال لمدة *دقيقة*. أما زمن تبادل الآراء يحدد بمدة نصف *دقيقة*. بعد ذلك دع الأطفال يتحركون في صمت، ويقرؤون ما كتبه الآخرون من زملاء الصف. عندما يقول المعلم «قف» يذهب الأطفال إلى أماكنهم السابقة في الصف.

التحليل:

- هل اختار أحد ما قد اخترته؟
- كتابات مَنْ قد أدهشتك؟
- هل يوجد في الحياة أشياء تتميز بالمتعة والأهمية للأكثرية منا؟
- ما هي المادة التي أراد أحد اصطحابها معه، وكانت غير عادية حسب وجهة نظرك؟
- هل عرفت شيئاً ما جديداً عن أحد ما؟

اللعبة ١٧ **من ٦ سنوات**

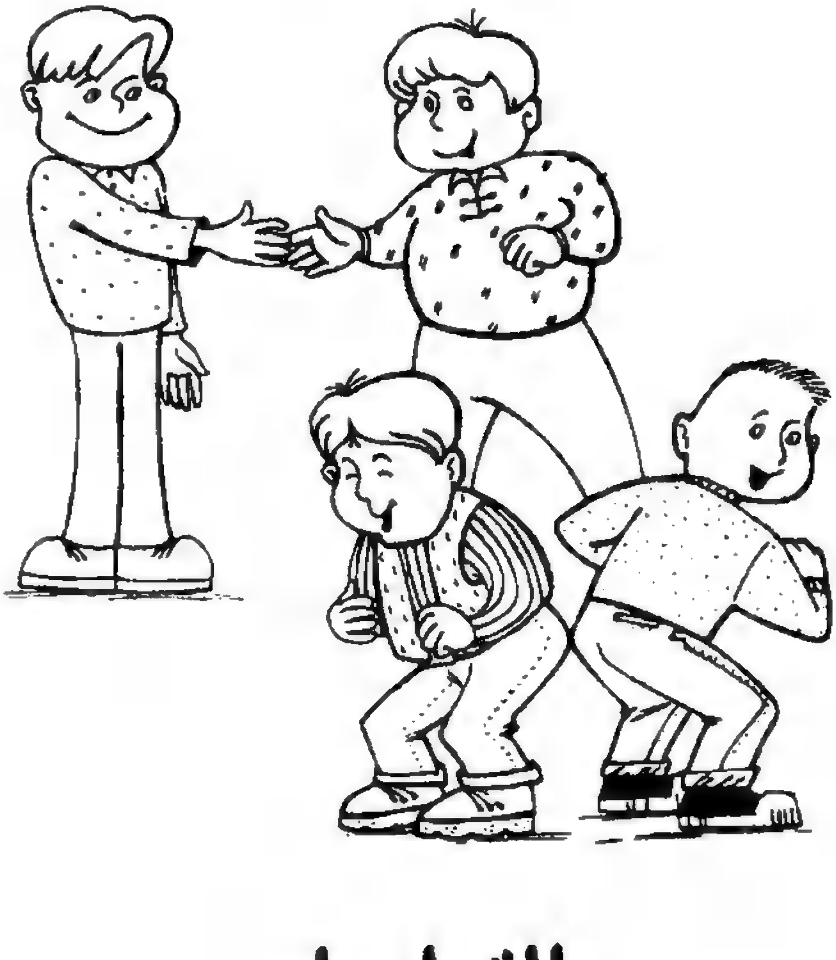
صـــــــورة جماعيـــــــة

الهدف:

بواسطة الإجراء المقترح، تستطيع أن تجعل تلاميذ صفك يشعرون بشكل أكبر بالانتماء إلى الجماعة. من خلال ذلك تستطيع أن تؤكد رغبتك في خلق مناخ أشبه بالأسري الحميم داخل الصف، وأن تبرهن للأطفال أنهم يحتلون مكاناً مهماً بالنسبة لك. قوموا بأخذ صورة جماعية مرة في الشهر لكل تلميذ من الصف، على أن تلصق الصورة على كرتونة من نوع فاتمان.

هذه المجموعة من الصور تمهد لخلق مناخ أسري داخل غرفة صفك. بالنسبة لكثير من الأطفال هذه الصور قد تكون هي الأولى بالنسبة لهم خلال هذه الفترة من الزمن. عندما تأخذون صورة جديدة، بإمكانكم انتزاع الصور القديمة وإهدائها للأطفال.

الفصل الثاني



التواصل

إعطـــــــاء القنـــــــاع

الهدف:

أمامك لعبة رائعة مأخوذة من مسرح الارتجال التقليدي.

إنها تنشط الأطفال، وتجعلهم أكثر انتباهاً، وتساعدهم في الانغماس ضمن العمل الجماعي. كما تمكّن كل طفل من التخلص من المزاج السيئ الذي يرافقه إلى داخل الصف، وتحرر الرأس من المشاغل. الأطفال سيحبون هذه اللعبة جداً، كونها سوف تتيح لهم التصرف بعفوية مترافقة بشعور المرح. سوف يضحكون كثيراً عندما يلعبون هذه اللعبة. سوف تشعرون بالتأكيد بوجود جوٍ من الفضول والتعطش للعمل. حتى لا تذهب الطاقة المتحررة سدى، يفضل مع انتهاء اللعبة تكليف الأطفال بعمل يتطلب منهم بذل طاقة ونشاط كبيرين.

التعليمات:

اجلسوا من فضلكم على شكل حلقة كبيرة. لينظر الجميع إلي لتروا ماذا سوف أفعل. سوف أحاول التعبير من خلال ملامح الوجه عن حالة ما. (يقوم المعلم بالتعبير من خلال ملامح وجهه، ويثبته لعدة *ثوان*، ويدع الجميع يرونه).

ثم سوف أتابع هكذا: سوف أتجه إلى جاري على يساري، لكي يتمكن من التعمق بشكل أفضل بتعابير وجهي. بعد ذلك يقوم الجار بتكرار الشيء نفسه، ويلتفت إلى جاره اليساري ليتمعن بتعابير وجهه، وهكذا دواليك حيث يقوم كل طفل بإعطاء تعابير مغايرة يتابعها جاره حتى يمر الدور على الجميع. في البداية نكرر تعابير الجار من اليمين، بعدها كلٌ يفكر بتعابيره الخاصة ونعطيها للجار اليساري. ملامح قسمات الوجه يمكنها أن تكون معبرة عن الغضب أو السرور أو التحدي أو الضحك...

نعـــــــــم أم لا

الهدف:

يستطيع الأطفال من خلال هذه اللعبة تحويل التوتر والعدوانية والخمول الذي يشعرون به إلى حالة من الاستعداد التام للتواصل والتعاون والتفاهم والانتباه. تجري اللعبة عادة في جو من المرح والسرور. وبعد انتهائها تصبح قدرة الصف على العمل عالية جداً. إضافة لذلك يجب الانتباه إلى أنه أحياناً أثناء سير اللعبة قد تحصل ضجة كبيرة، لذلك من الأفضل تنظيم اللعبة حيث يستطيع الأطفال أن «يتناقشوا» ليس مع شخص واحد فقط، بل مع اثنان أو حتى ثلاثة.

التعليمات

توزعوا بشكل زوجي، وليقف كل واحد مقابل الآخر. قرروا مَنْ منكما سوف يقول «نعم» ومن سيقول «لا». واحد منكم سوف يبدأ اللعبة بعد أن ينطق كلمة «نعم»، والثاني يجيبه «لا». يجيبه الأول: «نعم». قد تكون نبرة الصوت أعلى قليلاً من المرة الماضية؛ عندها يجيبه الثاني: «لا». ويمكن أن يكون الصوت أعلى قليلاً. على كلٍ منكما أن يلفظ فقط الكلمة التي اختارها من البداية: إما «نعم» أو «لا». لكن يمكنكما لفظها بنبرات متنوعة: بشكل هادئ أو قوي، بنبرة لطيفة أو قاسية. إن شئتم، تستطيعون إقامة حوار قصير رائع باستخدام هاتين الكلمتين، لكن من المهم أن يقوم أحد على إزعاج الآخر. بعد مضي بعض الوقت سوف أعطيكم إشارة توقف الحوار.

التحليل:

- كيف تشعر بنفسك الآن؟
- ما هو الأكثر ملائمة لك أثناء المناقشة: لفظ واستخدام كلمة «نعم»، أم «لا»؟
- هل تحدثت بنبرة صوت قوية بما فيه الكفاية؟

اللعبة ٢٠ من ٦ سنوات

تمثيـــــــــل هزلـــــــــي

الهدف:

يتمكن الأطفال بواسطة هذه اللعبة من التخلص من الشدات النفسية والتوترات. عندما يمارس الأطفال هذه اللعبة سوف يشعرون بالراحة والنشاط قبل الشروع في العمل.

الأدوات:

مسجلة مع شريط تسجيل يحتوي على موسيقى حركية منشطة.

التعليمات

انقسموا إلى مجموعات مؤلفة من خمسة أشخاص، وقفوا جنباً إلى جنب. يبدأ اللعب الشخص الذي يقف في اليسار. يقوم بحركة صغيرة بأحد أعضاء جسمه. على الجار اليميني أن يقلد حركة زميله بكل دقة مع تضخيمها، على أن تكون معبرة أكثر. الثالث يكرر حركة الطفل الثاني بشكل أكثر دقة لكن مع تضخميها أكثر. وهكذا إلى أن يأتي دور الشخص الخامس الذي يكررها حيث تكون معبرة بحدها الأعظمي. بالنتيجة، على الأطفال الخمسة أن يكرروا الحركة المختارة نفسها، لكن كل حسب طاقته. بعدها يأتي تلميذ آخر ينتقل إلى الجهة اليسارية، ويبدأ القيام بالحركة التي يكررها الآخرون كل حسب طاقته.

اللعبة ٢١ من ٦ سنوات

لكـــــــــن معــــــــاً

الهدف:

تتيح هذه اللعبة للطفل إمكانية أن يشعر بما يشعر به شريكه، لذلك من الضروري توافق وانسجام الشريكين. من الجيد جداً أن يلعب الأطفال هذه اللعبة مع شركاء متعددين.

التعليمات

انقسموا بشكل زوجي، وليقف كل منكم وظهره لظهر زميله.

هل تستطيعون أن ينفذ كل اثنين منكم الجلوس على الأرض بكل هدوء، على أن يظل ظهر كل منكما ملامساً لظهر شريكه؟

من المهم معرفة ما إذا كنتما تستطيعان الوقوف مجدداً؟

حاولوا تحديد القوة اللازمة التي تحتاج إليها لكي تستند إلى ظهر شريكك حتى تستطيعان التحرك.

التحليل:

- مع من كان من الأسهل لك الوقوف والجلوس؟
- ما هو الشيء الأكثر صعوبة أثناء تنفيذ هذا التمرين؟

اللعبة ٢٢ **من ٩ سنوات**

التـــــــشابه

الهدف:

في عمر مدرسي مبكر يبدأ الأطفال إدراك وتقويم الصفات والميزات الشخصية الخاصة بهم وما يميزهم عن الآخرين. في الوقت نفسه من المهم جداً لهم معرفة نواحي التشابه والتوافق مع الأشخاص الآخرين، إذ من المعروف أنه من الأسهل حلّ الخلافات والنزاعات عندما تعرف الكثير من صفات التشابه والتوافق بين الأشخاص. هذه اللعبة تساعد الأطفال في اكتشاف حالات التوافق والتشابه بينهم وبين الآخرين. إضافة لذلك هي لعبة منشطة وحماسية جداً، تساعد الأطفال في إقامة العلاقات مع بعضهم بعضاً وتزيل عقبات التواصل من عادات وخرافات متجذرة.

بكل تأكيد، لا تستطيع كل الجماعات الثلاثية أن تنفذ اللعبة دفعة واحدة، لذلك يجب التأكد من أن كل فريق ثلاثي تمكن من تنفيذ التعليمات كلها حتى نهاية اللعبة.

التعليمات

انقسموا على شكل جماعات مؤلفة من ثلاثة أشخاص، على أن يكون الأعضاء في كل فريق ثلاثي يشتركون في شيء موحد، على سبيل المثال: تشابه لون الشعر أو اللباس. يجب أن يكونوا أطفالاً لا تعرفهم جيداً بعد. اجلسوا معاً في مكان ما مدة قصيرة، وابدؤوا الحديث مع بعضكم بعضاً. يجب على كل شخص أن يتحدث عن نفسه، شرط أن يتم الحديث بأقصى سرعة، لأنه معكم من الوقت فقط خمس *دقائق*. يجب أن تتمكنوا في هذا الزمن القصير من إيجاد عدة أشياء مشتركة بينكم. على سبيل المثال: هل تواجد كل منكم ولو لمرة واحدة في إحدى المساحات المشهورة في العاصمة، هل جميعكم تحبون عصيدة السميد أو الكاكاو؟ ليس من المهم ما يكون، المهم أن يكون الأمر مشتركاً بين أعضاء الجماعة الثلاثة. عندما تجدون شيئاً ما مشتركاً بينكم، عليكم أن تقفزوا ما استطعتم إلى الأعلى وتصرخون: الأول، ليرى الجميع أنكم سعداء. من جديد اجلسوا لمدة وجيزة من الزمن، وابحثوا عن شيء مشترك بينكم. عندما تجدونه، اقفزوا إلى الأعلى واصرخوا: والثاني! إن مهمة كل جماعة ثلاثية إيجاد عشرة أشياء متشابهة يشتركون بها وذلك خلال خمس *دقائق*.

إني على ثقة من أنه لديكم قدرة تصور جيدة، وأنتم أناس مبدعون، لذلك سوف يكون من السهل عليكم إيجاد أشياء متشابهة جديدة: هل تحبون مشاهدة التلفاز؟ بالتأكيد، هذا هو التشابه الأول! هل تقصون أظافركم؟ بالطبع! هذا هو التشابه الثاني! لكن مثل هذه الأمور المتشابهة مملة جداً. إن مهمتكم إيجاد حقائق متشابهة غير متوقعة. ابحثوا عن أشياء مشتركة غير بسيطة، تكون خاصة. على سبيل المثال: «إن أمي تدرس اللغة الأسبانية... - أما أخي فهو يعرف الأسبانية - أما أنا أعرف عدة جمل بالأسبانية». هذه في الواقع أمور مشتركة بين الجماعة حقاً إنها الأول! أعتقد أنكم فهمتم قصدي أليس كذلك؟ إذا كان الأمر كذلك، إذاً ابدؤوا.

التحليل:

- أي فريق أنهى اللعبة أولاً؟
- من الأولاد الذين عرفت عنهم شيئاً جديداً؟
- ماذا اكتشفت من كل ذلك؟ هل تبين أنه ممتع جداً؟
- هل أعجبك أن تتحدث بسرعة كبيرة مع الأطفال الآخرين؟

اللعبة ٢٢ **من ٩ سنوات**

مواصـــــفات الـــــشريك

الهدف:

في هذا التمرين يقوم الأطفال بالتعرف إلى بعضهم بعضاً بشكل ثنائي. يستطيع كل منهم أن يسأل شريكه عن أي شيء يخطر في باله: عن مظهره الخارجي، هواياته، انطباعه في نهاية اللعبة. على كل طفل أن يكتب على ورقة معطاة له مواصفات شريكه. بالطبع تتعلق طبيعة النص وشكله بعمر الطفل وبمستوى تفكيره الشخصي. إن بعض الأطفال بالتأكيد قد يتمكنون فقط من كتابة الصفات الخارجية للشريك في اللعبة، أما الأطفال الأكبر سناً فيمكنهم أن يظهروا اهتماماً للسمات النفسية للشريك. من الممكن ألا يتاح للجميع كتابة النص بلغة إنشائية متينة. إن الانحرافات اللغوية والنحوية مسموح بها.

الأدوات:

ورقة بيضاء وقلم رصاص لكل طفل.

التعليمات

انقسموا إلى مجموعات مؤلفة من شخصين. وليختر كل شخص شريكه حيث لا يكون على معرفة جيدة به. في البداية يستطيع كل منكم أن يحدث شريكه عن نفسه: اسأل شريكك كيف حاله اليوم، وبم يفكر. استفسر منه عن الطعام الذي يحبه؛ مع من يفضل أن يلعب؟ ما هي نوعية الملبوسات التي يفضلها؟ أي

الألعاب تعجبه؟ أين يحب أن يتنزه عادة؟ عندما يجمع كل طفل عن شريكه معلومات كافية، عليه أن يأخذ الورقة المسلَّمة له ويبدأ بتدوين المواصفات الأساسية لشريكه. على سبيل المثال:

مواصفات أحمد:

- الطول وسط.
- لون الشعر أشقر.
- العينان بنيتان.
- الفم كبير، تعلوه ابتسامة دائمة.
- له ٢٨ سناً لامعاً رائعاً.
- له جسم ممتلئ قوي البنية.
- يلبس زوج من الأحذية الجلدية.

طريقة إعداد النص:

مشِّط الشعر على أن يكون المفرق مستقيماً في المنتصف. يجب أن يتدلى الشعر من جانبي الرأس بشكل متساوٍ. بعدها افرد شعر الرأس بكلتا يديك واستدر باتجاه الشمس حتى تشع العينان بشكل أفضل، وتظهر الابتسامة العريضة على فمك. من الأفضل التدرب على فتح الفم بشكل أوسع، لا تنسَ ارتداء الحذاء الجلدي مباشرة، وإلا لن نستطيع الحصول على أحمد الحقيقي. بعدها اجمع ٢٨ حبة رز كبيرة وناصعة البياض، ثم اغرس حبات الرز بشكل دائري تحت الأنف. اغرسها عميقاً ثم ابتسم ابتسامة عريضة، لأن ذلك يعجب أحمد.

عندما يدون كل منكما نصَّه فليقرأه كل منكما للآخر.

عندما تنتهي الإجراءات، اقترح على الأطفال أن يجلسوا معاً على شكل حلقة كبيرة. من الأفضل ألا يجلسوا بجانب الأطفال الذين عملوا معهم مؤخراً. من الأفضل أن يقرأ بعض الأطفال نصوصهم، أما البقية عليهم أن يحزروا الشخص يدور عنه الحديث. بعد ذلك يجب على كل تلميذ أن يعطي نصه إلى شريكه.

التحليل:

- ما هو الشيء الجديد الذي عرفته عن شريكك؟
- هل أعجبك النص الذي كُتب عنك؟
- ما هو الشيء المهم بالنسبة لك، والذي قمت بتدوينه في نصك؟
- ما هو النص الذي أعجبك أكثر من غيره؟

اللعبة ٢٤ **من ٩ سنوات**

التحيـــــــة المـــــــضحكة

الهدف:

من أجل التطور النفسي والجسمي للأطفال، لا بد لهم من طرائق متعددة للاتصال مع العالم الخارجي. من الأفضل أن تكون تلك الاتصالات طيبة وممهِّدة لعلاقات شخصية متينة بين الأطفال المتشابهين بالسلوك والصفات المشتركة. بالنسبة لكثير من الأطفال يعدّ التلفاز الوسيلة الأكثر شيوعاً التي يطل الأطفال من خلالها على العالم الخارجي، حيث يشاهد الأطفال على الأرجح في التلفاز مشاهد عن العنف أو عن الجنس. يستطيع الأطفال عند ممارسة هذه اللعبة إقامة اتصال جسدي من خلال المصافحة. عليهم أن يبتكروا أشكالاً متعددة من المصافحة، على أن يطبق جميع التلاميذ إحداها عند التحية في الصف. وهكذا فإن هذه اللعبة لا تؤمن إمكانية الاتصال الجسدي، بل تزيد التواصل بين التلاميذ المتشابهين من حيث الطباع.

التعليمات

أريد أن أتحدث معكم عن كيفية قيام الناس بتحية بعضهم بعضاً. من منكم يستطيع أن يمثل طريقة المصافحة العربية باليد؟ ومن منكم يعرف طريقة أخرى لمد اليد عند اللقاء؟

اطلب من الأطفال أن يظهروا حالات مختلفة من المصافحة. من الممتع حينها أن يحصل تطور في التواصل الذاتي بين الأطفال. البعض يمد يده بفتور وعدم حيوية أثناء المصافحة، أما الآخرون يصافحون بكل ما أوتوا من قوة...

أرغب أن تبتكروا الآن طريقة غريبة في المصافحة يمكن أن نستخدمها في أقرب وقت. يجب أن تكون طريقة المصافحة خاصة بصفنا تميزه عن بقية الصفوف.

في البداية اختر لنفسك شريكاً. أمنحكم مدة *ثلاث دقائق* لتفكروا معه في طريقة جديدة للمصافحة وغير عادية. يجب أن تتصف التحية بالبساطة لكي يسهل تذكرها من قبل الجميع. من الأفضل أن تكون مضحكة، وذلك حتى نشعر بالمرح والسرور أثناء مدّ يدنا للمصافحة بتلك الطريقة.

بينما يكون الأطفال مشغولين بتنفيذ المهمة، اكتبوا على قصاصات من الورق أسماء كل تلميذ وشريكه، وضعوا الأوراق في علبة كرتونية.

الآن اطلبوا من كل ثنائي أن يظهرا طريقة المصافحة التي ابتكراها. علينا أن نختار طريقة المصافحة التي سوف نستخدمها الأسبوع القادم. لقد حضرت «قرعة»، على أحد منكم أن يختار ورقة مكتوباً عليها اسمي الثنائي الذي سوف نستخدم طريقته في المصافحة المختارة تلك. بعض الصفوف ترغب بالمحافظة على طريقة المصافحة لمدة طويلة من الزمن، وصفوف أخرى ترغب بتجريب طرائق مصافحة جديدة قبل أن تختار أنسب طرائق المصافحة لاعتمادها.

التحليل:

- كيف يحيي تلاميذ صفنا بعضهم بعضاً عندما يجتمعون صباحاً؟
- ما هي الميزات الإيجابية للمصافحة المضحكة؟
- هل تعتز بصفك؟
- ما هي طريقة المصافحة التي تعتبرها بنظرك مضحكة أكثر؟
- كيف يحيي أطفال الدول الأخرى وشبابها بعضهم بعضاً؟

السكوت من ذهب

الهدف:

إنها لعبة شيقة جداً. إنها تبدأ بصمت وتركيز تامّين، ثم تنتهي بحيوية عامة. بممارسة هذه اللعبة يستطيع جميع الأطفال أن يتواصلوا مع بعضهم بعضاً، مع وجود فرصة لإظهار مواهبهم المسرحية.

الأدوات:

يحتاج كل طفل إلى خيط من الصوف الملون بطول ٣٠ سم.

التعليمات

قفوا جميعاً، ليمسك كل واحد منكم الخيط بيده.

اضغطوا على الخيط بواسطة إصبع السبابة والإبهام، حيث يكون ذلك واضحاً.

الآن سوف نتأكد مَنْ منكم يستطيع أن يحتفظ بالخيط.

ليقل أحد منكم طرفة. من لم يتمكن من الاستمرار بالصمت، أو يضحك أو يتكلم، عليه أن يضع خيطه على هذه الطاولة. طالما أن الخيط لا يزال في أيديكم، يمكنكم أن تحاولوا جعل الآخرين يتكلموا دون أن تتكلموا أنتم. تستطيعون أن تفعلوا أي شيء تريدون. ممنوع فقط لمس الآخرين أو التكلم. من فقد خيطه يستطيع الاستمرار باللعبة محاولاً جعل الأطفال الآخرين الصامتين أن يتكلموا، والذين لا زالوا يحافظون على خيوطهم.

التحليل:

- كيف تمكنت من الحفاظ على خيطك لمدة طويلة؟
- ما الذي أعجبك أكثر الصمت لمدة زمنية طويلة، أم إرغام الآخرين على التكلم؟

أعطيك الشيء الذي يوجد لدي

الهدف:

بواسطة هذا الطقس البسيط، يتمكن الأطفال من خلق جوٍّ من الألفة والمحبة بينهم، لا سيما أنه من خلاله يعطي أحدهم للآخر شيئاً ما غير مرئي، مما ينشط فضولهم وخيالهم. تفيد هذه اللعبة في إثارة «الحماس» في مختلف المواقف.

التعليمات:

انقسموا إلى مجموعات مؤلفة من ٨-١٠ أشخاص. لتشكل كل مجموعة دائرتها الخاصة. يبدأ أحد منكم اللعبة قائلاً على سبيل المثال: كاميليا، سأعطيك ما لدي... عندما يقول الطفل العبارة يقوم بحركة وكأنه يعطي شيئاً ما للآخر، يقترب من كاميليا ويعطيها ذلك الشيء. بدورها تأخذ كاميليا الهدية، يكفي أن تعرفوا حجم الشيء وهل هو ثقيل أم خفيف، متين أو هش. بعد ذلك على كاميليا أن تقرر لمن سوف تقدم الهدية بالطريقة نفسها: « سوف أعطيك ما لدي». تنتهي اللعبة عندما يتلقى كل طفل على الأقل هدية واحدة.

شجعوا الأطفال أن يظهروا مواصفات الهدية من خلال الإيماء، دون تسميتها. يمكن أن تسألوا على سبيل المثال: هل الهدية ثقيلة الوزن أم خفيفة؟ إذا وقعت على الأرض هل تتدحرج أم تبقى مكانها؟

التحليل:

- ما هي الهدية التي قدمها الطفل الأول؟
- هل تمكنت من معرفة تلك الهدية؟
- ما الذي يعجبك أكثر أن تقدم هدية أم أن تتلقى هدية؟
- متى آخر مرة تلقيت هدية؟

مقابلـــــة صــــــحفية

الهدف:

لكي تكون العلاقة جيدة بين الأطفال ومعلمهم، لا بد لهم أن يتعرفوا عليه عن قرب، يفكروا به أو يتخيلوه. من أجل ذلك يجب أن يطرحوا عليه بعض الأسئلة مثل:

- هل أنت متزوج؟
- هل لديك أطفال؟
- هل حصلت على علامات ضعيفة أثناء دراستك؟
- هل رسبت في بعض المواد أثناء الفحص؟
- هل جربت تعاطي المخدرات يوماً ما؟
- بمَ تفتخر؟
- ممَ تخاف؟ ...إلخ.

هذه الألعاب تساعدكم في التواصل مع الأطفال. إذا كنتم تدرسون المجموعة نفسها من الأطفال يمكنكم تكرار مثل هذه اللعبة عدة مرات. عند بداية تعليمكم لفصل من الفصول، فإن هذه اللعبة تتيح لكم إمكانية غرس روح الانفتاح والصراحة بين التلاميذ. هذه اللعبة تكون مفيدة جداً عندما يتصرف الأطفال بعدم ثقة أو بقلق.

التعليمات

أريد أن أقترح عليكم أن تلعبوا لعبة بالشكل التالي: لديكم *عشر دقائق*، تستطيعون أن تسألوني فيها ما تشاؤون من الأسئلة للتعرف علي. كل واحد منكم يستطيع أن يتقرب مني، وأن يطرح علي سؤالاً. على سبيل المثال: «هل أنت متزوج؟». بعد أن يطرح التلميذ سؤاله يعود إلى مكانه، بعدها أقدم الإجابة. ثم يأتي التالي يطرح سؤاله، وهكذا.... لديكم *عشر دقائق* تماماً لكي تطرحوا أسئلة بهدف

التعرف عليّ. بعدها سوف أطرح أسئلة على كل تلاميذ الصف. بعد هذه اللعبة أنا متأكد أننا سوف نتعرف على بعضنا بعضاً بشكل أفضل، وهذا يسهل علينا إيجاد لغة مشتركة.

الأسئلة التي يمكن طرحها على تلاميذ الصف يمكن أن تكون على الشكل التالي:

- هل يوجد أطفال غيرك في الأسرة؟
- من هو الطفل (الأكبر) أو (الأصغر) في أسرتك؟
- من التلميذ الأكثر سعادة بينكم في الصف؟
- من منكم يتمتع بمزاج يتصف بالنشاط والحركية؟
- من فيكم كلمته مسموعة بين بقية التلاميذ؟
- من منكم لديه خيال خصب؟

اللعبة ٢٨ — من ٩ سنوات

فـــــارغ أم ملـــــيء

الهدف:

إنه تمرين ممتاز للتخلص من التوتر والضغوط. بواسطة هذا التمرين يدخل الأطفال في مجموعة من العلاقات، وينمّون روح المبادهة لديهم، ويذوقون طعم النصر أو مرارة الهزيمة. تستطيعون أن تلعبوا مع تلاميذكم، واكتبوا لهم أنكم أيضاً تخسرون أحياناً.

الأدوات:

كل طفل يحتاج إلى ١٥ حبة عدس.

التعليمات

سوف نلعب لعبة، حيث يكون لدى كل منكم ١٥ حبة عدس. أمسكها بقبضة يدك، وابدأ التجوال داخل الصف. عندما تريد أن تلعب تلك اللعبة، قف بجوار أحد ما، مُدَّ أمامه قبضة يدك التي تحتوي على كمية من حبوب العدس.

عندما تمدّ قبضة يدك المطبقة إلى الشريك، اسأله: فارغ أم مليء؟ إذا أعطى التلميذ الثاني جواباً صحيحاً يحصل على ما بيدك من الحبوب لنفسه، وإن لم يحزر، يعطي الكمية نفسها إلى التلميذ الأول.

يفوز من تصبح لديه أكبر كمية من الحبوب في غضون عشر دقائق.

التحليل:

- هل أعجبتك هذه اللعبة؟
- كم مرة ربحت في هذه اللعبة؟
- من الذي حاز على أكبر كمية من الحبوب؟
- هل فرغت يد أحدنا من الحبوب تماماً؟
- من فيكم ربح أكبر عدد من المرات؟
- كم مرة ربحت؟
- ماذا حصل غالباً؟ هل تم سؤالك مرات أكثر، أم أنت سألت الآخرين أكثر؟
- هل كنت نزيهاً أثناء اللعب؟

اللعبة ٢٩ **من ٦ سنوات**

جميعنـــــــا معـــــــاً

الهدف:

يمكن لعب هذه اللعبة من قبل الأطفال مهما كانت أعمارهم.

إنها مناسبة حتى في المجموعات متنوعة الأعمار.

يجب عليكم أن ترسموا على أرضية الغرفة دائرة، حيث يكون قياسها محيراً ومعقداً نوعاً ما، لكن يمكن حلها، وحيث يستطيعون أن يقفوا جميعهم داخل المساحة المرسومة. إذا أردتم أن تعقدوا المسألة، يمكنكم أن تطلبوا من الأطفال أن يضعوا كمية من الجرائد على قسم من المساحة، ليمنع فيه التحرك والانتقال.

الأدوات:

«طبشور» للرسم، وجرائد.

التعليمات

أنتم ترون أمامكم على الأرضية مساحات على شكل جزر مرسومة أو مغطاة بالجرائد (حسب الاختيار). يهمني جداً معرفة كم شخص يستطيع أن يقف على تلك الجزر. في الواقع يجب أن تكون مساحات تلك الجزر أصغر ما يمكن. عليك أن تفكر كيف يمكنك أن تجعلها تتسع لأكبر عدد من الأشخاص.

اللعبة ٣٠ — من ٦ سنوات

المساج

الهدف:

يفكر الأطفال عادة أن الضرب الذي يشعرنا بالألم يكون نافعاً فقط عند ارتكاب الأفعال العدوانية. بواسطة هذا التمرين يستطيع الأطفال أن يروا أن المساج المترافق مع الضرب يفيد في علاج بعض الأمراض، لا سيما عندما يجربون إجراء مساج منعش لطفل آخر باستخدام الضربات الخفيفة بواسطة الجانب اللين من راحة الكف. بهذا الشكل يصبح الضرب وسيلة للعلاقات الودية بين الأطفال. إن هذه التجربة مفيدة لهم بشكل خاص.

يمكن استخدام التمرين المذكور لتنشيط الأطفال بعد فترة جلوس طويلة، أو عند الملل أو الكسل. إن المساج المترافق مع الضربات الخفيفة باليد يفيد في تنشيط النهايات العصبية، وتحسن الدورة الدموية، ويزيل التعب والإجهاد العضلي، بالإضافة إلى ذلك، يجعل المساج الأطفال أكثر حيوية ونشاطاً.

التعليمات

أقترح عليكم القيام بلعبة منشطة ومسلية ومرحة. توزعوا من فضلكم على شكل مجموعات زوجية، واختاروا الذي سيقوم بالمساج أولاً.

أصحاب الأرقام الفردية عليهم أن يجلسوا القرفصاء، الرأس إلى الأمام وراحتي الكفين حول الرأس.

أصحاب الأرقام الزوجية يقفون في الخلف استعداداً لتنفيذ المساج.

يبدأ المساج بواسطة الطرق الخفيف باستخدام الأصابع على ظهر الشريك. يجب أن تكون الضربات مشابهة لحركة أرجل الحصان عند الهرولة.

الآن ابدؤوا عملكم ابتداء من وسط الظهر، ثم إلى كامل الجسم ما فوق الحزام.

يجب أن يتم العمل بالتناوب بين اليد اليمنى ثم اليسرى *(لمدة دقيقتين)*.
الآن تبادلوا الأدوار.

تبادلوا المشورة مع بعضكم بعضاً. ماذا شعرتم عندما أجري لكم المساج؟ هل قام شريكك بعمله جيداً عندما أجرى لك المساج؟

التحليل:

- كيف تشعر الآن بعد المساج؟
- ما الذي يعجبك أكثر: أن تنفذ المساج، أم أن يطبَّق عليك مساج؟
- لماذا يعد مثل هذا المساج مفيداً؟
- هل تعلم أنواعاً أخرى من المساجات؟

كتـــــف إلى كتـــــف

الهدف:

هذه اللعبة تساعد الأطفال في إقامة علاقات جيدة مع بعضهم بعضاً، وتساهم في توحيد المجموعة وتعزيز الروح الرفاقية والجماعية، وهذا بدوره يساعد في حل وتنفيذ المهمات الصعبة.

الأدوات:

يجب أن يكون لدى كل مجموعة لعبة واحدة: «صحن طائر»: صحن كرتوني، أو شيء آخر مشابه.

التعليمات:

تجمعوا على شكل مجموعات مؤلفة من ثمانية أشخاص. قفوا على شكل دائرة بشكل متراص، كتف إلى كتف. قفوا الآن على شكل رباعي، كالسابق جنباً إلى جنب. سوف أضع الصحن على ظهر أحدكم وعليكم نقل الصحن من ظهر أحدكم إلى ظهر الآخر دون استخدام الأيدي. عندما ينتقل الصحن صانعاً دورة كاملة، تكونون قد نجحتم في المهمة وحققتم النجاح. أما إذا وقع الصحن على الأرض، عليكم أن تقلدوا عواء الذئب الجائع عند طلوع القمر. بعد ذلك تستطيعون إعادة الصحن باليد على ظهر الشخص الذي أوقعه.

باعتقادكم، كم دقيقة تحتاجون لكي يدور الصحن دورة كاملة؟

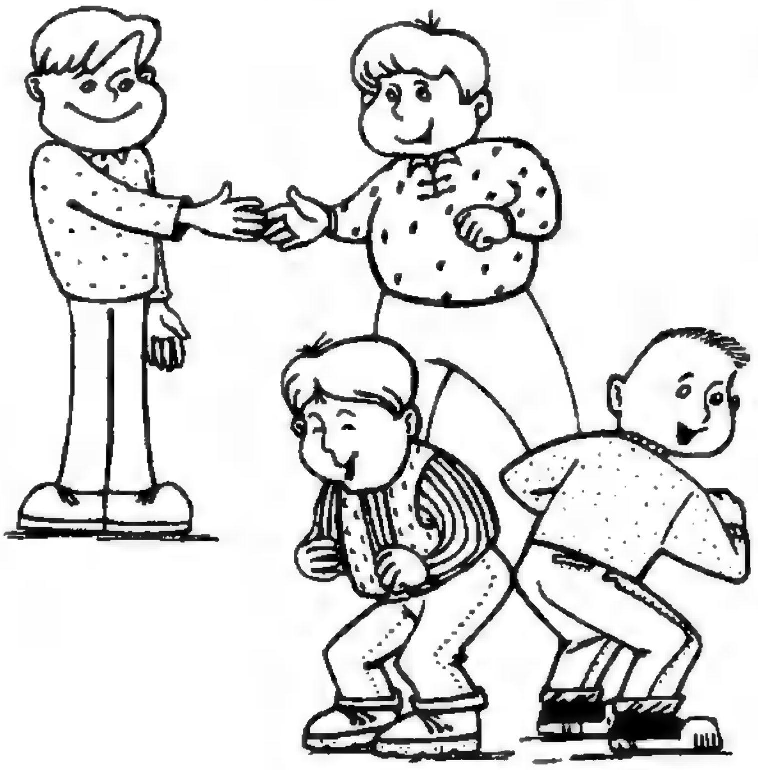
التحليل:

- هل أعجبتكم هذه اللعبة؟
- ما هي طريقة نقل الصحن التي ابتدعتموها؟
- هل أنت مرتاح لعمل مجموعتك؟
- أي مجموعة نجحت في القيام بالمهمة بشكل أسرع؟

شــــخص لــــشخص

الهدف:

هذا التمرين يؤمن استمرار التعاون والتواصل بين جميع الأطفال أحدهم مع الآخر، كذلك يفيد في تنشيط الأطفال وتسليتهم أثناء الاستراحات.



في هذه اللعبة يستطيع الأطفال أن يتحسسوا كامل جسدهم. إضافة لذلك يتمكن الأطفال الأصغر سناً من خلال هذه اللعبة أن يتعلموا كيف يجعلون كل أعضاء الجسم تسترخي.

التعليمات

سوف تلعبون الآن لعبة ممتعة جداً، ويجب أن تنفذ بسرعة كبيرة جداً. سوف تظهرون مدى انتباهكم لما أقول، وبراعتكم في تنفيذ ما أقوله لكم. لديكم *(٥ ثوان)* لاختيار الشريك، وبسرعة فائقة أمسكه بيده... والآن سوف أقول لكم بشكل سريع ماذا ستستخدمون من أجزاء جسدكم لتحية بعضكم بعضاً.

- اليد اليمنى مع اليد اليمنى!
- أنف لأنف!
- ظهر لظهر!

نعم، لقد فعلتم ذلك بشكل سريع. الآن تذكروا الآتي: كل مرة أصرخ فيها: «شخص لشخص» يجب على كل منكم وبأقصى سرعة أن يجد شريكاً له ويمسكه بيده. بعد ذلك سوف أسمي العضو الذي سوف تلمسونه:

• «أذن لأذن»!

• فخذ لفخذ!

• عقب لعقب!

يغير كل طفل خمسة شركاء أو ستة. في كل مرة نسمي عضواً جديداً من أعضاء الجسم. وبفضل ذلك نجعل الأطفال يتواصلون مع بعضهم بعضاً.

التحليل:

• هل أعجبتكم اللعبة؟

• هل تم تنفيذ اللعبة بالسرعة الكافية؟

• هل تمت تسمية أعضاء الجسم التي لم تتمكن من مهمتها بالشكل الكافي؟

اللعبة ٢٢ **من ٩ سنوات**

القـــــرش والبحـــــار

الهدف:

إن تنفيذ هذه اللعبة يتطلب وجود مساحة واسعة. يمنع في ساحة اللعب وجود الأثاث ذي الحواف الحادة أو العوائق المشابهة. يستطيع الأطفال عن طريق أن يتعاركوا مع بعضهم بعضاً حيث يكونون متعادلي القوة. تنفذ اللعبة بخفة ورشاقة وعزم.

يتم تنفيذ التمرين من وقت لآخر لإثارة وتنشيط التلاميذ قبل الدروس التي تحتاج إلى تواصل بينهم. يتم تنفيذ هذه اللعبة على وجه الخصوص عند إثارة ضجة أو فوضى داخل الصف، أو عندما يشعر التلاميذ بالخمول والكسل، أو في حالات التوتر. في كل الأحوال، تساعد لعبة «القرش والبحار» في خلق جو من الألفة والمحبة بين الأطفال.

الأدوات:

طباشير من أجل تحديد دائرة قطرها نحو خمسة أمتار. يمكنكم رسم شكل سفينة إذا كان هناك متسع من المساحة في الصف.

التعليمات

ترون أمامكم على الأرض دائرة كبيرة مرسومة بالطباشير. تخيلوا أن ذلك عبارة عن سفينة تخوض عباباً شديداً، ومن حولها تسبح كمية كبيرة من سمك القرش. تخيلوا أن سمك القرش يحاول أن يسحب البحارة إلى الماء، والبحارة يسعون إلى سحب أسماك القرش لظهر السفينة. عندما يتم جرّ القرش بشكل كامل إلى ظهر السفينة يتحول إلى بحار، وعندما يتم سحب البحار إلى خارج السفينة يتحول إلى قرش.

تعرفون كيف يمكن سحب بعضكم بعضاً عبر الحد الفاصل؟ الآن سوف أخبركم كيف. يمكنكم شدّ بعضكم بعضاً فقط من خلال مسك اليد. توجد قاعدة أخرى يجب مراعاتها: بحار واحد مقابل قرش واحد. يمنع تدخل طرف ثالث. يجب عليكم أن تتذكروا أن قوة الشد تصبح أقوى عندما تثنون أرجلكم قليلاً، إذ يصبح بذلك مركز الثقل أخفض، وبالتالي يصبح من الصعب على الآخر زحزحتكم من مكانكم.

هل فهم الجميع قواعد اللعبة؟ الآن يوجد شيء آخر يجب أن نتفق عليه. إذا شعر أحد منكم بالخوف أو تألم عليه أن يصرخ ويقول: «قف». عندها تتوقف اللعبة تماماً لفترة من الزمن، وكل واحد يثبت في مكانه. وكذلك يحصل الشيء نفسه عندما أصرخ أنا أو أقول: «قف».

تستطيعون الآن أن تتوزعوا إلى مجموعات. كل مجموعة تعتبر فريقاً مستقلاً. نصف الفريق يصعد إلى السفينة، والنصف الآخر يتحول إلى «سمك قرش يتحرك بحيوية حول السفينة».

التحليل:

- هل أعجبتكم هذه اللعبة؟
- متى غرقت؟
- هل لعب جميع الأطفال اللعبة بشكل صحيح؟
- ما القواعد الفنية للصراع التي أثبتت فاعليتها؟
- هل تمكن فريق ما من الانتصار؟

الهديـــــة الـــــسرية

الهدف:

الكثير من الأطفال يتألمون بسبب قلة الحنان وغياب عاطفة المحبة. مثل هؤلاء الأطفال يفتقدون الإحساس بحقوقهم وقيمتهم، لذلك من المهم جداً من مدة لأخرى وأثناء اللعب الاهتمام بهم وإظهار المحبة واللطف والحنان تجاههم. إضافة لذلك، فإن هذا التمرين يتضمن في بعض جوانبه نوعاً من السرية والغموض.

التعليمات

توزعوا من فضلكم بشكل زوجي. قرروا من منكم سوف يكون الأول، ومن سيكون الثاني. في البداية تقوم الأعداد الأولى بالوقوف وإغلاق الأعين وإسبال الأيدي. تقوم الأرقام الزوجية بتقديم هدية سرية للأرقام الفردية. سأقول لكم كيف يتم هذا: يقف الشخص الثاني أمام شريكه ويضع يده على كتفه أو على رأسه ويهمس في أذنه باسم شخص محبب يكون قد فكر به، ثم يسلمه الهدية يداً بيد. قد تكون مجازياً مسحة من السعادة، أو كمية من الهدوء والراحة، أو جرعة من الثقة والاحترام.

باستطاعتكم ابتكار شيء ما مشابه وممتع ومحبب لكي تجلبوا السعادة لشريككم. عندما تقررون أن تهدوه شيئاً ما ابدؤوا على الفور في ملاطفته، ويمكنكم أن تلامسوه بحنان على وجهه أو رقبته، أو يده أو كتفه... أثناء ذلك فكروا بالهدية الخفية التي سوف تقدمونها له براحة يدكم...
بعدها يمكن تبادل الأدوار.

امنحوا الأطفال فرصة التعبير عن الانطباعات بعد الانتهاء من اللعبة. دعوهم يتكلمون عن أحاسيسهم وعواطفهم. عند ذلك يجب ألا يتحدثوا عن الهدايا السرية التي قدموها.

التحليل:

- كيف تشعر الآن؟
- ما الذي أعجبك أكثر: أن تهدي، أم أن تتلقى الهدايا السرية؟
- لماذا مثل تلك الهدايا تهدئ النفس وتشجع؟
- من هم الأشخاص الذين يستخدمون الملامسات في علاج المرض؟

الفصل الثالث

الإدراك الحسي

الحقيبـــــة الســـــحرية

الهدف:

في هـذه اللعبـة علـى الأطفـال أن يفهمـوا مـا يريـده الآخـرون، لكـن مـن دون كلام. إنها مهمة ممتعة جداً، لكنها في الوقت نفسه صعبة بالنسبة إلى الأطفال. تنمي هذه اللعبة حس المعرفة والاطلاع لديهم، ولذلك تساعدهم في تكوين أفكار وانطباعات على مشاهد قد رأوها سابقاً.

إضافة إلى ذلك، يمكن لهذه اللعبة أن تفيد في إثارة الأطفال قبل العمل الذي يتطلب الانتباه الشديد والتركيز.

التعليمات

أريد أن ألعب معكم لعبة اسمها الحقيبة السحرية. اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة.

هذه هي حقيبتي السحرية (اظهروا للأطفال عن طريق الإشارة أنه يوجد أمامهم على الأرضية حقيبة كبيرة). سوف أخرج من هذه الحقيبة السحرية الكثير من الأشياء المختلفة، وباستطاعتكم رؤيتها، لكن ليس بشكل واقعي، بل من خلال مخيلتكم. لكي تتمكنوا من فهم ماهية الشيء، سوف أنوه لكم كيف يمكن استخدامه. مجرد أن يحزر أحد منكم الشيء الذي أخذته من الحقيبة السحرية، عليه أن يقف، لكن عليه ألا يقول شيئاً. عندما يقف جميع الأطفال، يستطيعون التحدث عمّا رأوا.

الأشياء التي يمكن إخراجها من الحقيبة السحرية تكون على سبيل المثال:

- مطرقة، ويشرح بأنها تستخدم لطرق المسامير.
- ثمرة الموز، كيفية تقشيرها وأكلها.
- شرائح اللحمة مع الخبز وكيفية تحضيرها وأكلها.
- قطعة خشب وكيفية تنجيرها.
- مقص، وكيفية استخدامه لقص قطعة من الورق.

- كأس ماء واستخدامه للشرب.
- محفظة نقود، وكيفية إخراج المال منها.

تخيلوا الآن أن الحقيبة السحرية أمامكم. من منكم يريد أن يخرج منها أي شيء؟

امنحوا الأطفال الوقت الكافي لكي يعرفوا ماهية الشيء الذي تستخدمون الإشارة للدلالة عليه. في النهاية، تستطيعون استنباط إمكانيات إضافية للحقيبة السحرية. على سبيل المثال: أخرجوا منها بعض قطع الغيار الخاصة بالسيارات واستدعوا الأطفال لتقديم المساعدة.

نحتاج الآن إلى إخراج أشياء من الحقيبة السحرية وتركيبها وتجميعها لنحصل على جسم كبير. من يحزر العمل الذي أقوم به، فليأتِ للمساعدة لكي نبني معاً هذا الشيء الكبير الحجم.

في نهاية العمل، اطلبوا من الأطفال التحلق حول السيارة التي تم تجميعها، ثم دعوهم يخرجونها من الصف بحذر.

التحليل:

- هل كان من السهل عليك أن تحزر ما أضمره الآخرون من خلال اللعبة؟
- ماذا عرضت أنت؟
- من هم الأناس الذين يستخدمون لغة الإشارة؟
- هل تتحدث عادة مع أصدقائك مستخدماً لغة الإشارات؟
- هل يعجبك أن تحل الألغاز؟

اللعبة ٣٦ **من ٦ سنوات**

الملامسة

الهدف:

ينصح بإجراء التمرين من أجل تنشيط التلاميذ قبل البدء بدرس مهم.

هذه اللعبة تجعل الأطفال أكثر انتباهاً، وتكسبهم حب الاطلاع، وذلك من أجل إدخالهم في عملية التعليم. تظهر لديهم إمكانية استخدام راحة الكف بحساسية أكبر، إضافة إلى حاسة البصر.

التعليمات

اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة. أمعنوا النظر في البناء، وابحثوا عن شيء ما لم تلاحظوه يوم أمس. من منكم اكتشف شيئاً جديداً؟

ومن يستطيع اكتشاف شيء لديه لم يكن موجوداً البارحة؟

أظهروا لي من مكانكم: هل تستطيعون لمس شيء صلب؟ أظهروا لي الشيء القاسي الذي استطعتم إيجاده. الآن المسوا شيئاً دافئاً. ما هو الشيء الدافئ من جسمكم؟ أظهروا لي ماذا وجدتم؟ الآن المسوا بحذر شيئاً من جسمكم رطباً أو مبللاً. ماذا اكتشفتم؟

يستطيع الآن كل منكم، وبالتالي، أن يقف ويلمس أشياء متنوعة داخل الصف. عند ذلك، يجب أن يخبرنا جميعاً ماذا لمس وما هو ملمسه. على سبيل المثال: سوف ألمس الباب. إنه ذو ملمس ناعم وبارد... الآن سوف ألمس الكرسي. إنه بارد...

نريد الآن أربعة أو خمسة متطوعين. عليهم أن يذهبوا ببعثة استكشافية خاصة داخل الصف. على كل شخص منهم أن يعبّر بعدة جمل عن الأشياء التي لمسها.

تستطيعون الآن الوقوف والتجوال في الصف ولمس مختلف المواد والأشياء التي سوف أحدد نوعها. المسوا شيئاً أملس... المسوا شيئاً خشناً... المسوا شيئاً بارداً... المسوا شيئاً دافئاً. الآن عودوا إلى أماكنكم وخذوا ورقة بيضاء واتركوا شيئاً ما مما لمستموه.

اللعبة ٢٧ **من ٦ سنوات**

الكشتبان

الهدف:

إنها لعبة بسيطة جداً، تساعد في تنمية قوة الملاحظة لدى الأطفال، وكذلك تجعل تلاميذ الصف يتقيدون بالهدوء التام والتركيز. نفذوا هذا التمرين مرتين أو ثلاث مرات.

الأدوات:

كشتبان خياطة عدد واحد فقط.

التعليمات

لقد خبأت في الصف كشتباناً واحداً، وعليكم إيجاده. يمكنكم التجوال والبحث عنه في أي مكان. لا داعي للبحث عنه باللمس. افتحوا الخزانة أو الحقيبة تجدونه في مكان ظاهر للعيان. من يجد ذلك الكشتبان عليه أن يلوذ بالصمت، وألا يخبر أحداً، وألا يكشف نفسه من خلال الضحك. عليه فقط أن يجلس في مقعده ويراقب الآخرين كيف يبحثون. في المرة القادمة، من يجد الكشتبان أولاً هو من يقوم بإخفائه.

التحليل:

- هل وُجد الكشتبان بسرعة؟
- هل تقيد الأطفال بدقة بقواعد اللعبة؟
- هل أنت شخص قوي الملاحظة؟
- كيف بحثت أنت عن الكشتبان؟

اللعبة ٢٨ **من ٨ سنوات**

الأنـــــــــــــف

الهدف:

من المهم جداً بالنسبة للأطفال التمعن جيداً في قسمات وجه الآخرين. يسمح لهم هذا بمعرفة مزاج الشركاء أثناء تبادلهم الحديث. إن هذه المقدرة هي الأساس في الفراسة وإمكانية التعبير عن موقف المواساة والتضامن مع الأناس الآخرين. تعد هذه اللعبة رائعة في مجال تنمية شدة الملاحظة، وكذلك تساعد هذه اللعبة الأطفال في إدراك وفهم العالم المحيط بهم بسهولة ويسر.

التعليمات

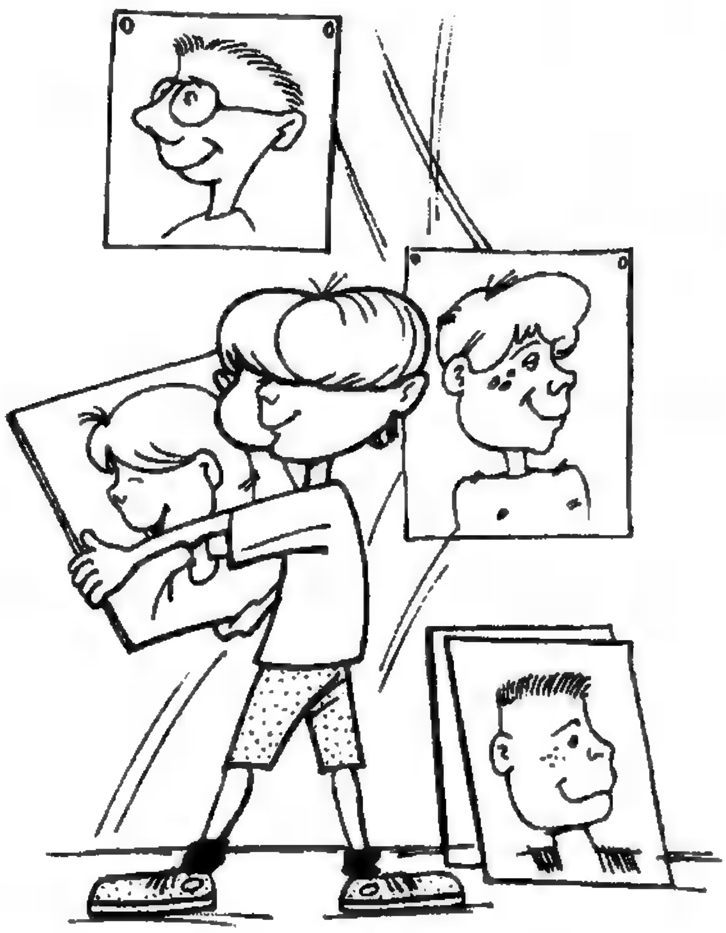
اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة. أريد أن أحدثكم اليوم عن الأنف. هل يملك أحد منكم أنفاً مدهشاً؟ هل تستطيعون وصفه؟ هل تعلمون لماذا يحتاج الناس لأنوفهم؟

ابحث مع الأطفال بما يتناسب مع أعمارهم، واشرح لهم الوظيفة الفيزيولوجية للأنف، والجمالية والتنفسية والتشريحية.

إن الأنف ليس ضرورياً لتنفسنا وحاسة الشم لدينا فقط. إنه مهم باعتباره أحد قسمات وجه الإنسان. من المستغرب أنه لا يوجد في الواقع أنوفاً تشابه بعضها تماماً: كل أنف له شكل يميزه عن غيره، لذلك سوف أقترح عليكم اللعبة التالية: سوف أسير بينكم وأتمعّن في أنف كل منكم. بعد ذلك سوف أضمر في نفسي أنف أحدكم دون أن أذكر من يكون صاحب الأنف. ثم سأقوم بوصف ذلك الأنف. على سبيل المثال: إنه أنف مستقيم، قصير، عادي جميل، مقعر. وعليكم أن تحزروا من يكون صاحب هذا الأنف.

صفوا أنوف عدد من الأطفال. على التلاميذ أثناء اللعبة أن يتمعنوا في أنوف رفاقهم في الصف. في نهاية التمرين، تستطيعون أن تقترحوا على مجموعة من الأطفال أن يقفوا وسط الحلقة مع وصف أنف ما. إن وصف الأنف ليس أمراً بسيطاً، لذلك إن هذه اللعبة تحسن القاموس اللغوي لدى الأطفال.

يوم غد سوف نتحدث أيضاً عن الأنف، لذلك من الواجب عليكم أن تتمعنوا جيداً، وتتذكروا وجوه الأناس الذين تقابلونهم. حاولوا فعل ذلك كما حصل أثناء لعبتنا اليوم، أما غداً فعلى كل واحد منكم التحدث عن أحد الأنوف الأكثر جمالاً، والتي تمت مشاهدتها من قبلكم.



التحليل:

- هل أعجبتكم هذه اللعبة؟
- هل تعجبك فكرة الفراسة والتمعن في وجوه الأشخاص؟
- ما هي أجزاء الوجه التي تراها أكثر أهمية؟

• هل تستطيع أن تعرف مزاج شخص ما من خلال التمعن في قسمات وجهه؟
• لماذا يتمتع الناس بقسمات وجه معبرة؟
• أي نوع من الأنوف تعتبره أكثر إمتاعاً؟
• هل تستطيع أن تصف أنفك؟

اللعبة ٣٩ **من ٩ سنوات**

المخـــــبر الـــــــسري

الهدف:

إن انتباه الأطفال يتطور بسرعة كبيرة عندما يقتنعون بتبادل نتائج مراقبتهم للوسط المحيط. من المهم جداً حينها زيادة القناعة لدى الأطفال بأن إجادة تركيز الانتباه على مختلف التفاصيل الخاصة بجزئيات الوسط المحيط تجعل الحياة أكثر متعة، ويصير تحقيق النجاح أسهل.

الأدوات:

اجلسوا من فضلكم على شكل حلقة دائرية. سوف أطرح عليكم الآن أسئلة لا يستطيع الإجابة عنها إلا المخبرون السريّون أو الجواسيس. هل تستطيعون ذكر أسماء بعض الجواسيس أو المخبرين السريين المشهورين؟

إن العميل السري الحقيقي يجب أن يمتلك إمكانية رؤية وسماع كل شيء، وأحياناً يحتاج حتى إلى حاسة شم قوية. من الواجب عليه امتلاك ذاكرة قوية لحفظ المشاهد والأصوات والروائح ...إلخ. الآن سوف أقترح عليكم أن تتقمصوا دور «المخبر السري». أغمضوا أعينكم، ولا تفتحوها إلى أن أخبركم.

• من منكم يستطيع أن يخبرني من الذي يجلس إلى يمينه دون يفتح عينيه؟
(اسمح لبعض التلاميذ أن يجيبوا عن تلك الأسئلة بشكل طوعي أو عبر اختيارك).
• من منكم يستطيع أن يصف الحذاء الذي أرتديه الآن دون أن يفتح عينيه؟
(من الجيد أن يجيب عن ذلك السؤال أكبر عدد من الأطفال).

• من يستطيع أن يجيب ما هو لون سقف صفنا؟

• من يستطيع إخباري بلون عيني صديقه؟

• من يستطيع وصف الجوارب التي أرتديها؟

• من يستطيع إخباري بعدد النوافذ في الصف؟

• من منكم يستطيع أن يحزر أي أغنية أغنيها الآن؟ (على المعلم أن يردد خمس كلمات من أغنية يعرفها تلاميذ الصف).

تستطيعون الآن فتح أعينكم والإجابة عن الأسئلة التالية وأعينكم مفتوحة:

• من يستطيع وصف نمط حلاقة والديه؟

• من يستطيع وصف الصحون التي استخدمها عند تناوله الطعام؟

• من يستطيع أن يحدثنا كيف يبدو المحل التجاري المفضل لديه؟

• من منكم يستطيع إخباري بما فعل بالأمس قبل أن يذهب إلى النوم؟

امنحوا الأطفال إمكانية أن يؤلفوا أسئلة بأنفسهم ويطرحوها على بعضهم بعضاً.

التحليل:

• هل أعجبتك هذه اللعبة؟

• ما أصعب سؤال كان بالنسبة لك؟

• ما الأسئلة التي كان من السهل عليك الإجابة عنها؟

• هل تلعب عادة بمثل هذه اللعبة؟

• ماذا تفعل لتمرين ذاكرتك؟

اللعبة ٤٠ **من ٦ سنوات**

الغـــــــــــــــول

الهدف:

يرمي هذا التمرين لتشجيع الأطفال للتحديق في وجه الشخص الذي يتحادثون معه أثناء التعامل. الكثير من الأطفال يتهربون من النظر المباشر إلى محدثيهم، بسبب

ضعف الثقة بالنفس أو الشعور بالإحراج. نحن نريد تعليم الأطفال كيفية التعامل مع الآخرين، وكيفية إظهار العواطف والانفعالات تجاههم، وهذا ينمي القدرة على الفراسة. إن ذلك يساعدهم لاحقاً في إقامة علاقات اجتماعية متينة وعميقة وممتعة.

التعليمات

ماذا تفعلون عندما تتكلمون مع أحد ما؟ هل تنظرون إلى وجه محدثكم أم تحرفون نظركم باتجاه آخر؟ هل تستطيعون من خلال النظرات أن تعرفوا بما يشعر محدثكم؟

أريد أن أجرب أن ألعب معكم لعبة؛ حيث تنظرون في عيون صديقكم لمدة من الزمن تحرفون بعدها نظركم بعيداً. قفوا جميعاً من فضلكم. ابدؤوا التجوال في الصف. قفوا أمام أحد ما. حدثوه بما تنوون فعله في العطلة الأسبوعية القادمة. أثناء التحدث، لا ينظر أحد منكم في وجه الآخر (دقيقتين).

تفرقوا الآن. تجولوا في الصف. اقتربوا من أحد آخر. حدثوه عن أشياء مهمة قمتم بها أثناء عطلة نهاية الأسبوع الماضية. في هذه المرة عليكم أن تحدقوا بعمق في عين كل منكم أو في وجهه (لمدة دقيقتين).

تفرقوا الآن. تجولوا قليلاً في الصف. قفوا بشكل زوجي. قرروا من منكم سوف يكون رمزه (أ) ومن رمزه (ب). ليبدأ الأشخاص (أ) بالتحدث عن الأشياء التي تخيفهم. الأشخاص (ب) يستمعون وهم ينظرون بعمق في وجوه محدثيهم. *(٢-٣ قائق)*.

انهوا الآن من فضلكم الحديث الذي بدأتموه. على الأشخاص أن يتحدثوا عن مواقف جلبت لهم السعادة الغامرة. الأشخاص (أ) يستمعون بإمعان ويحدقون في وجوه محدثيهم *(٢-٣ دقائق)*.

هل تستطيعون من خلال النظر في وجه محدثكم تحديد ومعرفة أحاسيسه؟

يمكن من خلال النظرات إرسال رسائل إلى الآخر يصعب التعبير عنها بالكلمات.

دعونا نلعب لعبة جديدة، وفي الوقت نفسه نتمرن على استخدام النظرات في إقامة العلاقات. هذه اللعبة نسميها «الغول»، وهي تنفذ على الشكل التالي:

نقف جميعاً في دائرة مشتركة. يخرج أحدكم ويقف في مركز الدائرة. إنه (غولنا). (إن الغول) جائع ويريد الهجوم علينا. سوف يختار له فريسة ويقترب منها بمنظر مخيف، وفكّه مفتوح استعداداً للافتراس. هناك وسيلة وحيدة أمام الفريسة لإنقاذ نفسها: إقامة اتصال من خلال النظر مع أحد ما من الأطفال، الذي عليه أن يصرخ بصوت عالٍ باسمه لكي يلفت نظر الوحش المفترس (الغول) إليه. عندما يقترب (الغول) بشكله المخيف من ذلك الطفل، الوسيلة الوحيدة لإنقاذ نفسه أن ينظر إلى المجموعة ويقيم اتصالاً بالنظر مع أحد الأطفال لكي ينقذه من خلال لفت انتباه (الغول) إليه... وهكذا تستمر اللعبة بالطريقة نفسها. بعد ثلاث محاولات للانقضاض على الفريسة يتعب ويذهب إلى النوم، ويحل محله طفل آخر.

يمكن أن يحصل الآتي: إحدى الضحايا لم تستطع إنقاذ نفسها، ينقض عليها (الغول) الجائع والمرعب. عندها يصرخ صرخة النصر المرعبة.

هل فهمتم قواعد اللعبة؟

التحليل:

- هل تحب أن تحدق في عيني محدثك؟
- برأيك متى لا يحدق محدثك في وجهك؟
- هل تعرف أناس يجعلون محدثيهم يشعرون بالخجل من خلال نظراتهم إليهم؟
- هل يوجد أطفال في الصف تستطيع من خلال نظراتهم أن تعلم بمَ يشعرون؟
- هل من الممكن قراءة قسمات وجهك وتحديد ما تشعر به من خلالها؟

اللعبة ٤١ **من ٦ سنوات**

كـــم عـــددنا

الهدف:

يهدف هذا التمرين لتنمية حاسة السمع لدى الأطفال، ويزيد لديهم المقدرة على تمييز أخف الأصوات المتنوعة والمتفاوتة. تخلق هذه اللعبة جواً عاماً من التركيز، وهذا يشكل أساساً جيداً لفهم المادة التي تتطلب من الأطفال انتباهاً وإصغاءً شديدين.

الأدوات:

عصبة على العين.

التعليمات

قفوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة. من منكم يريد أن يظهر لنا قدرته على الاستماع وتحسس الأصوات مهما كانت ضعيفة؟ شكراً كامل! قف في وسط الدائرة. الآن سوف نضع عصبة على عينيك. على الجميع أن يقفوا صامتين تماماً حيث يسمع صوت الذبابة عندما تطير. سوف أرفع الآن يدي. وفق هذه الإشارة، تأتون واحداً إزاء الآخر وتقتربون من زميلكم كامل وتقفون خلف ظهره. يقترب التلميذ التالي بعد أن يحتل رفيقه مكانه خلف كامل. عندما أخفض يدي، يقف الجميع هناك حيث يجب أن يكونوا. على البقية التزام الصمت التام لكي يستطيع كامل الاستماع إلى أخفض الهمسات. عليه وهو مغمض العينين أن يعرف عدد الأشخاص الذين يقفون خلف ظهره. إذا استطاع أن يحدد ذلك بشكل صحيح سوف نحييه ونصفق له بحرارة. الآن سوف أعطي الإشارة المتفق عليها.

على المعلم أن يرفع يده ويخفضها عندما يقف خلف ظهر الطفل العدد الكافي من التلاميذ. حاولوا معرفة إمكانية الطفل. يصعب على الأطفال الصغار معرفة العدد إذا كان يزيد عن خمسة أشخاص.

كامل، قل لنا الآن عدد الأطفال الذين يقفون خلف ظهرك؟

التحليل:

- هل التزم الأطفال الصمت والهدوء؟
- هل رغبت في الوقوف في مركز الدائرة؟

• هل تستطيع سماع أخف الهمسات؟

• أي المهن تحتاج إلى حاسة سمع قوية جداً؟

اللعبة ٤٢ **من ٦ سنوات**

إيفـــــان و دليلـــــة

الهدف:

تتطلب هذه اللعبة تركيزاً عالياً من المشاركين بها. إن رهافة السمع وقوة البديهة والحدس تساعدان في تنفيذ المهمة. هذه اللعبة تساعد في انسجام وتماسك الأطفال، وهي عبارة عن وسيلة ممتعة لتسلية وترفيه التلاميذ قبل الدروس المعقدة أو بعدها.

التعليمات:

أقترح عليكم أن تلعبوا لعبة اسمها «إيفان ودليلة». قفوا من فضلكم جميعاً على شكل حلقة دائرية. نريد أن يخرج لاعبان إلى مركز الدائرة. يقوم أحد الأطفال بدور إيفان، وطفلة تقوم بدور دليلة. يتم عصب عيني إيفان الذي يحاول أن يمسك دليلة وعيناه معصوبتان، وهو يصرخ: دليلة أين أنت؟ على دليلة أن تجيبه: أنا هنا يا إيفان. تلعب دليلة اللعبة وهي مفتوحة العينين وتحاول الهرب من إيفان. مع تأكيد عدم خروج إيفان ودليلة عن إطار الدائرة التي يقف حولها بقية الرفاق. أما بقية الأطفال فعليهم أن يراقبوا إيفان حيث لا يتوه. لدى إيفان *دقيقة واحدة* لكي يمسك دليلة. بعد ذلك يأتي دور الثنائية التالية.

اللعبة ٤٣ **من ٦ سنوات**

رسمــــة علــــى الظهــــر

الهدف:

إنها لعبة متميزة وذات نمط خاص، فهي تساعد في تنمية قدرة التخيل لدى الأطفال ودقة الفهم والاستيعاب. إضافة لذلك، تؤمن هذه اللعبة مستوى محدد من

التقارب الجسمي والنفسي بين الأطفال. تصبح المجموعة أكثر تماسكاً وتراصاً، والأطفال يصبحون أكثر نشاطاً. يمكن أن تفيد هذه التمارين في تحضير الأطفال للدروس ذات الموضوعات المهمة والتي تتطلب منهم سرعة بديهة. عندما يتقن الأطفال هذه اللعبة بمستوى محدد يستطيعون استخدامها في أشكال مختلفة، ومنها ما يتعلق بالمواد الدراسية.

التعليمات

انقسموا من فضلكم إلى مجموعات مؤلفة من ستة أشخاص (على المعلم في هذا الوقت أن يقف في منتصف الصف). علينا الآن جميعاً أن نشكل نجمة عملاقة، وتشكّل كل مجموعة أحد أطراف هذه النجمة، لذلك على أفراد كل مجموعة أن يجلسوا على أرضية الصف على شكل رتل: كل طفل وراء الآخر، وظهركم إلي، على أن يكون آخر طفل من المجموعة من جهتي بعيداً عني مسافة متر واحد.

سوف أشرح لكم الآن ما الذي يجب علينا فعله. سوف أنادي جميع الأطفال الذين يجلسون بالقرب مني، وسوف أطلب من كلٍّ منهم أن يرسم رسمة على ظهر زميله الذي يجلس أمامه. يقوم التلميذ الثاني بتحسس ما قد رسمه على ظهره، ويرسم الرسمة نفسها على ظهر زميله الذي يجلس أمامه، وهكذا. عندما تصل الرسمة إلى الطفل الأخير عليه أن يركض باتجاهي ويمسك أذنه معلناً أن الرسمة قد وصلت إليه. من أجل الرسم يستطيع الأطفال استخدام إصبع السبابة فقط. يجب أن يتم الرسم بكل دقة وبسرعة، لأن المجموعة التي تنجز المهمة أولاً تفوز ويصبح لديها الحق في اختيار الرسمة التالية التي سوف يتم رسمها. الطفل الذي يجلس آخر الرتل، أي في رأس شعاع النجمة، يغيّر مكانه ويجلس في قاعدته، أي أقرب إلى المركز، أما بقية الأطفال فيتقدمون بمقدار مكان واحد إلى الأمام.

حاولوا في البداية أن يقوم الأطفال برسم رسومات بسيطة وغير معقدة. وإن أفضل مثال على ذلك: رسم مثلث، دائرة، بيت، شمس، قمر، شجرة، زهرة، إناء زهور....

التحليل:

- هل كان من السهل عليك «تحسس» الرسمة التي رُسمت على ظهرك؟
- هل كنت مرتاحاً لعمل فريقك؟
- هل فهم شريكك بسهولة الرسمات التي قمت برسمها على ظهره؟

اللعبة ٤٤ **من ٣ سنوات**

أنـــــــين الملكـــــــة

الهدف:

يمكن استخدام هذه اللعبة من وقت إلى آخر لكي تظهروا لتلاميذ صفكم أن بمقدورهم الحفاظ على الهدوء التام. على الطلاب أن يتدربوا على التحرك من دون أي صوت داخل الصف، أما «الملكة» عليها أن تحاول سماع أي صوت داخل الصف مهما كان خفيفاً.

بعد تكرار هذه اللعبة مراراً، يمكن أن تضيفوا بعض التعديلات الممتعة التي تعقد اللعبة بعض الشيء، مثل: وضع كتاب على الرأس أثناء السير، التجوال بشكل زوجي مع ملامسة ظهر كل طفل لظهر شريكه، السير بشكل ثلاثي ...إلخ.

الأدوات:

منديل للملكة.

التعليمات

أريد أن أقترح عليكم لعبة تشترك بها ملكة حقيقية. تجلس الملكة في مركز الصف على كرسي، والبقية يجلسون على الأرض جميعاً وباتجاه واحد منها. عليكم أن تمروا واحداً تلو الآخر من الجهة المعاكسة، حيث لا توقظون الملكة. لدى الملكة صداع شديد، لذلك فهي تتألم جداً من أي صوت حتى ولو كان خفيفاً جداً. على أحدكم المرور بشكل دائم بالاتجاه المعاكس. إذا سمعت الملكة أي صوت صادر عنك وأيقظها، فعليك أن تعود إلى مكانك السابق. نضع

المنديل على رأس الملكة حيث لا تستطيع أن ترى، وبالتالي لا أحد يشك بكونها تسترق النظر. من منكم يريد أن يكون أول ملكة؟

بعد أن يعبر جميع الأطفال الصف، يبدأ مشهد جديد مع ملكة جديدة، لكن على الأطفال في المرة الثانية أن يعبروا الصف في الاتجاه المعاكس.

التحليل:

- هل أنت ماهر في التسلل خفية؟
- بماذا شعرت عندما تم كشفك؟
- متى يزعجك الضجيج في الصف؟ ومتى لا يزعجك؟
- هل ترغب في أن تمثل دور الملكة في هذه اللعبة؟

اللعبة ٤٥ **من ٩ سنوات**

أيـــــن أنـــــا؟

الهدف:

من خلال هذه اللعبة يتدرب الأطفال على امتلاك مهارات الإنصات والتوجه على الأرض. في البداية يتم لعب هذه اللعبة داخل الصف الذي اعتادوه جيداً، بعد ذلك يستطيعون لعب هذه اللعبة في أمكنة أخرى أو أبنية داخل المدرسة.

الأدوات:

يجب تأمين أشرطة قماشية لنصف الطلاب لعصب عيونهم.

التعليمات:

توزعوا أزواجاً. على طفل من الاثنين أن يرتدي على عينيه العصبة، أما الثاني عليه أن يقود شريكه الأعمى ماسكاً يده داخل الصف. من وقت لآخر يقف الشخص القائد ويصدر ضجيجاً ما، مستخدماً مواد أو أدوات موجودة داخل الصف: يستطيع أن ينقر على بلور النوافذ بيده، أو أن يضرب بيده على جهاز التدفئة. فتح أو

إغلاق الستائر ...إلخ. على الطفل المعصوب العينين أن يعرف بدقة أين يتواجد. إذا تمكن من النجاح في هذه المهمة، يمكن لهما أن يتقدما إلى الأمام. بعد خمس دقائق وحسب إشارتي تتبادلون الأدوار.

في البداية يمكن استخدام التعديل التالي: إحدى المجموعات الزوجية تسير داخل الصف، والمجموعة الثانية تراقبها.

التحليل:

- أي مصدر صوت كان من الصعب عليك التعرف عليه؟
- هل كان من السهل عليك تحديد في أي مكان من الصف تتواجد؟
- أي دور أعجبك أكثر: دور «الأعمى» أم دور رفيقه؟
- هل كنت تثق بالطفل الذي كان يرافقك عندما كنت تقوم بدور الأعمى؟
- هل قام رفيقك بإصدار صوت مميز عندما كنت معصوب العينين؟

اللعبة ٤٦ **من ٨ سنوات**

الوصـــف بعيـــون مغلقـــة

الهدف:

هذا التمرين مناسب في الحالات التي يتطلب فيها من الأطفال إيجاد تعليل دقيق على مشاهداتهم فيما يخص الوسط المحيط، وذلك عندما يحتاجون لتمرين ذاكرتهم. إضافة لذلك، فهو يعتمد عادات تقليدية قديمة، إذ إن معظمنا يحب سرد القصص أو الحوادث التاريخية.

يمكن أن تكون موضوعات هذا التمرين مختلفة، إذ ليست فقط حول الأحداث التي تخص حياة الأطفال، بل يمكن أن تكون حول مختلف المواد الدراسية والاطلاعية. على سبيل المثال: يمكن أن تطلبوا من الأطفال وصف شكل البيت الذي يعيش ضمنه. بيبي ذات الجورب الطويل (Pippi Longstocking)، كيف تبدو طائرة الهيلوكوبتر المخصصة لإطفاء الحريق التي تطير فوق المدينة ...إلخ.

التعليمات

توزعوا من فضلكم أزواجاً، حيث يجلس كل واحد مقابل زميله. اختاروا من سوف يكون صاحب الرقم الفردي ومن صاحب الرقم الزوجي.

ليغلق الأطفال الذين أرقامهم واحد أعينهم، ويبدأ كل واحد بوصف غرفته. أما أصحاب الأرقام الزوجية عليهم أن يسمعوا ويتصوروا من خلال الشرح كيف تبدو تلك الغرفة. من الممكن طرح أسئلة للتدقيق، مثلاً: كيف تبدو ستائر الغرفة؟ وما لونها؟ هل يوجد عليها تطريز؟ ممَ صنع سريرك: من الخشب أم من المعدن؟ هل توجد زخارف على غطاء السرير؟ ما لونه؟ كم مصباحاً يوجد في غرفتك؟ *(٥ دقائق)*.

بعد ذلك يتبادل الأطفال الأدوار. إذا توافرت إمكانية، يمكن للأطفال أن يدونوا وصف الغرفة بعد الانتهاء من التمرين.

هناك موضوعات أخرى يمكن الحديث عنها بعيون مغلقة: وصف مطبخ منزلي؛ وصف الشارع الذي أعيش به؛ أفضل صديق؛ أصغر فرد في الأسرة؛ مكان قضاء العطلة المفضل بالنسبة لي ...إلخ.

إن أفضل طريقة لتنفيذ اللعبة: يجلس الأطفال متحلقين على شكل دائرة، يجلس في مركزها زوج من الأطفال وينفذون التمرين أمامهم.

التحليل:

- هل تذكرت جيداً ما قد قمت بوصفه؟
- إلى أي درجة كان وصف شريكك دقيقاً؟
- من أجل ماذا يمكن استخدام مثل تلك الذكريات؟

اللعبة ٤٧ **من ٦ سنوات**

إنــــه شــــبيه بالبيــــانو!

الهدف:

يستطيع الأطفال أثناء القيام بهذا التمرين اختبار أصواتهم. إضافة لذلك، إن التركيبة غير العادية لهذه اللعبة تؤمن تركيزاً مكثفاً من قبل الأطفال على

ما يدور حولهم، وتجعلهم يصغون بانتباه إلى بعضهم بعضاً. عند ذلك، تنمو بالتأكيد وتتطور الموهبة الموسيقية والقدرة الإبداعية لديهم. يمكن اعتماد فرقة موسيقية مؤلفة من خمسة أطفال. ساعدوا الأطفال في استنباط النغمات والمقامات الموسيقية من خلال آلاتهم الموسيقية. بعد مدة من الزمن امنحوهم دور الموسيقي، وذلك بعد أن يصبح الجميع قادرين على التأليف الموسيقي، شرط أن يكون التأليف الموسيقي متضمناً أشكالاً جديدة، وطبيعة نغمة الآلة يجب أن تكون مميزة.

التعليمات

سوف أصنع منكم اليوم آلة موسيقية منكم لا وجود لها في الطبيعة: تجمعوا من فضلكم في مجموعات مؤلفة من ستة أشخاص. خمسة منكم يصبحون آلة موسيقية، والسادس هو الموسيقي الذي يعزف عليها. سوف أساعد كل مجموعة لتبدأ العمل.

لنبدأ العمل مع المجموعة الأولى، وليراقب الباقون.

أي نوتة وأي نغم تريد أن تكون مفتاحاً لها؟ تستطيع الآن اختيار الصوت، لكن عليك أن تتذكر أنه عليك تكرار هذه النوتة مرات عدة، بشكل متشابه في كل مرة (دع الطفل يصدر الصوت الذي اختاره). ينضم الآن إلى لوحة المفاتيح التلميذ التالي. وأنت أي صوت ترغب أن تكون؟

ليتوضع الأطفال الخمسة على الأرض على شكل «سلم»، حيث يضع كل طفل رأسه على بطن الطفل الذي قبله. ليستعرض كل طفل قبل ذلك الصوت الذي سوف يصدره.

سيكون الطفل السادس هو العازف. بعد ذلك يمكنه أن يتبادل الدور مع أحد ما من عناصر «الآلة الموسيقية». يحاول بعد ذلك اختيار الصوت المناسب الذي سوف يصدره.

سوف أبين لكم الآن كيف يمكن العزف على هذه «الآلة الموسيقية». عندما ألمس جبينك تصدر الصوت الموسيقي الذي اخترته، وتستمر في ذلك إلى أن أرفع يدي. بهذا الشكل سوف يتم عزف النوتة الموسيقية. تستطيع بيد واحدة أن

تعـزف نغمـة واحـدة فقـط. عنـدما تعـزف بكلتـا يـديك، عنـدها تـستطيع أن تستحـصل مـن «الآلـة الموسـيقية» مباشـرة صـوتين، ويمكـن أن يكونـا مخـتلفين بالطول.

استعرضوا الإمكانيات المتنوعة لهذه «الآلة الموسيقية»، وأعطوا فرصة العزف للطفل السادس. بعد ذلك تتم مساعدة باقي المجموعات لتشكيل آلاتها الموسيقية. حاولوا منح دور العازف لأكبر عدد من الأطفال.

التحليل:

- هل أعجبتك الآلة الموسيقية التي كنت أحد أجزائها؟
- ما هو أكثر شيء نال إعجابك؟
- من هو العازف الموسيقي الذي أجاد العزف على كل آلاتكم الموسيقية؟

اللعبة ٤٨ **من ٨ سنوات**

نغمـــة صـــوتي

الهدف:

إنه تمرين مفيد جداً: يتدرب من خلاله الأطفال على التواصل دون كلام. الكثير من الأطفال لم يتعلموا فهم نبرات أصواتهم بدقة، لذلك نراهم لا يجيدون استخدامها بشكل جيد. إنهم لا يدركون كيفية استخدام نبرات الصوت عند التواصل الاجتماعي، مثل نبرات الصوت واللحن ....إلخ. من خلال هذا التمرين نستطيع لفت انتباه الأطفال إلى صوت كل منهم، ومنحهم فرصة إضافية لمزيد من المعرفة بصوتهم، وطريقة استخدامه بوعي ومسؤولية وتنوع، مع التحكم بنبرات الصوت واللفظ. هذا لا يعني أيضاً أننا نريد أن يقلع الأطفال عن التعبير عن شعور الغضب أو الانزعاج والعدوانية بشكل عفوي، إذ تنعكس تلك الانفعالات من خلال تصرفاتهم. يهدف هذا التمرين بالدرجة الأولى إلى أن يعرف الأطفال درجة تأثير نبرات صوت المتكلم في الشخص الذي يتحدث معه.

التعليمات

توزعوا أزواجاً، حيث يجلس كل تلميذ مقابل زميله. نحدد الأرقام الزوجية والفردية. يبدأ الأطفال ذوي الأرقام الفردية اللعب. عليهم أن يتكلموا بهدوء وبلطف وبصوت منخفض، ويلفظوا كلمات تنم عن المحبة والصداقة. على سبيل المثال: أنت لطيف، صباح الخير، أنا مسرور لقدومك اليوم إلى المدرسة! كيف حالك؟ ما أجمل هذا القميص الذي ترتديه! وهكذا. عندما تلفظ تلك العبارات حاول أن تراقب حنجرتك. حاول أن تركز كامل انتباهك على كل عضلة من عضلات رقبتك وحنجرتك. أما الأطفال ذوي الأرقام الزوجية، فعليهم الإنصات جيداً دون أن يتكلموا. بعد ذلك على ذوي الأرقام الزوجية إخبار ذوي الأرقام الفردية كيف بدت نبرات أصواتهم عند لفظ الكلمات *(١ دقيقة)*.

تتابع الأرقام الفردية الكلام، لكن بلهجة عكسية، وبكلمات قاسية وغليظة ونبرات صوت متوترة. عليكم التكلم واختيار كلمات مزعجة قاسية. مثل: لتذهب إلى الجحيم! من قال لك إنه بإمكانك الحضور إلى هنا؟ ماذا تريد؟ كيف تجرؤ؟ ومن جديد حاول أن تتحسس ماذا يحصل في حنجرتك. عندما تلفظ مثل تلك الكلمات الجارحة والفظّة، حاول أن تنتبه إلى حركة كل عضلة من عضلات رقبتك وحنجرتك. كالعادة، على الأرقام الزوجية أن يصغوا بانتباه دون أن يتكلموا *(١ دقيقة)*.

يأتي دور الأرقام الزوجية. ويخبرون أصحاب الأرقام الفردية كيف كانت تبدو نبرات أصواتهم عندما كانوا يلفظون بعض الكلمات: كيف كانت نبرات أصواتهم في البداية؟ وكيف كانت في النهاية؟ وكيف كان شعور الأرقام الزوجية بذلك الحديث عموماً؟ *(١-٢ دقيقة)*.

يتم الآن تبادل الأدوار (يعاد ذكر التعليمات)، وتجري الأمور كما في السابق. أريد الآن أن يتحادث كل شخصين مع بعضهما بعضاً بشكل عادي. أن يتحدثوا أولاً عن أحد ما، حيث لا يكون ذلك الشخص محبوباً من كليكما وغير متواجد في الصف. عندما تتحدثون عن ذلك الشخص، انتبهوا إلى نبرة صوتكم *(١-٢ دقيقة)*.

فليخبر الآن كل منكما الآخر عن ملاحظاته *(١-٢ دقيقة)*.

التحليل:

- كيف تتكلم عادة؟
- هل تعلم متى يكون صوتك حاداً، ومتى يكون ناعماً؟
- هل تتكلم أحياناً بنبرات صوت «متوسطة» لا حادة ولا ناعمة؟
- هل تعجبك طريقة كلام التلاميذ الآخرين؟
- صوت مَنْ يعجبك سماعه؟ وصوت من يثير أعصابك؟
- هل يمتلك أحد التلاميذ نبرة صوت تشابه نبرة صوت المعلم؟ أو صوت رجل الشرطة؟ أو عامل الهاتف؟
- ما الذي يعجبك في صوت المعلم؟ وما الذي لا يعجبك به؟

اللعبة ٤٩ **من ٩ سنوات**

العين الحادة

الهدف:

يستطيع الأطفال من خلال هذه اللعبة تنشيط ذاكرة البصر لديهم، والحصول على الاتصال العكسي؛ وعلى مدى مقدرتهم في ملاحظة ما يدور حولهم وتذكره. تستطيعون لعب هذه اللعبة «العين الحادة» في الصف، أو أثناء الرحلات، أو عند القيام بنزهات إلى الطبيعة.

الأدوات:

ورقة بيضاء وقلم رصاص لكل طفل.

التعليمات

أريد أن أقترح عليكم لعب لعبة تسمى «العين الحادة». انقسموا من فضلكم إلى مجموعات تتألف كل منها من ٦ أطفال، لتجلس كل جماعة إلى طاولة مستقلة. يتم الآن العد بالترتيب. يقوم ذوي الأرقام الأولى بطرح الأسئلة على الجميع. على سبيل المثال: ماذا تشاهد في الصف؟ كم مقعد مدرسي يوجد في الصف؟ ما هو

لون قميص أولغا؟ يقوم التلاميذ بتدوين إجاباتهم على ورقة دون أن ينظروا حولهم. بعد أن يكتب جميع التلاميذ إجاباتهم يستطيعون أن ينظروا حولهم ويصححوا إجاباتهم. إذا كانت إجابتك صحيحة ارسم نجمة.

بعد ذلك يأتي دور الأطفال ذوي الأرقام التالية بطرح الأسئلة، ويقوم الباقون بالإجابة. في نهاية اللعبة تستطيع أن تحسب عدد النجمات لدى كل شخص. الطفل الفائز، أي الذي لديه أكبر عدد من النجمات، يمكن مكافأته.

التحليل:

- ما الذي أعجبك أكثر: أن تطرح الأسئلة، أم أن تجيب عنها؟
- ما هي الأسئلة التي كانت صعبة بالنسبة لك؟
- ماذا تستطيع أن تفعل لكي تقوّي ذاكرتك؟

اللعبة ٥٠ **من ٦ سنوات**

من صوته في الغناء أقوى من الجميع

الهدف:

إنها لعبة «صوتية سماعية»، تمنح إمكانية الاستماع وتحديد الصوت. تستطيعون القيام بهذه اللعبة من أجل تحريك وتنشيط المجموعة، ومعرفة إمكانياتها الإبداعية.

الأدوات:

عصبة على العين.

التعليمات

قفوا من فضلكم على شكل حلقة دائرية كبيرة. يجب أن يبرهن أحدكم على قدرته على الاستماع. يتم وضع عصبة على وجه الطفل الذي تم اختياره، ثم

يقف في مركز الدائرة. بعد ذلك يبدأ الصف بغناء أغنية معينة. كل طفل يغني وفق مقدرته من حيث قوة الصوت.

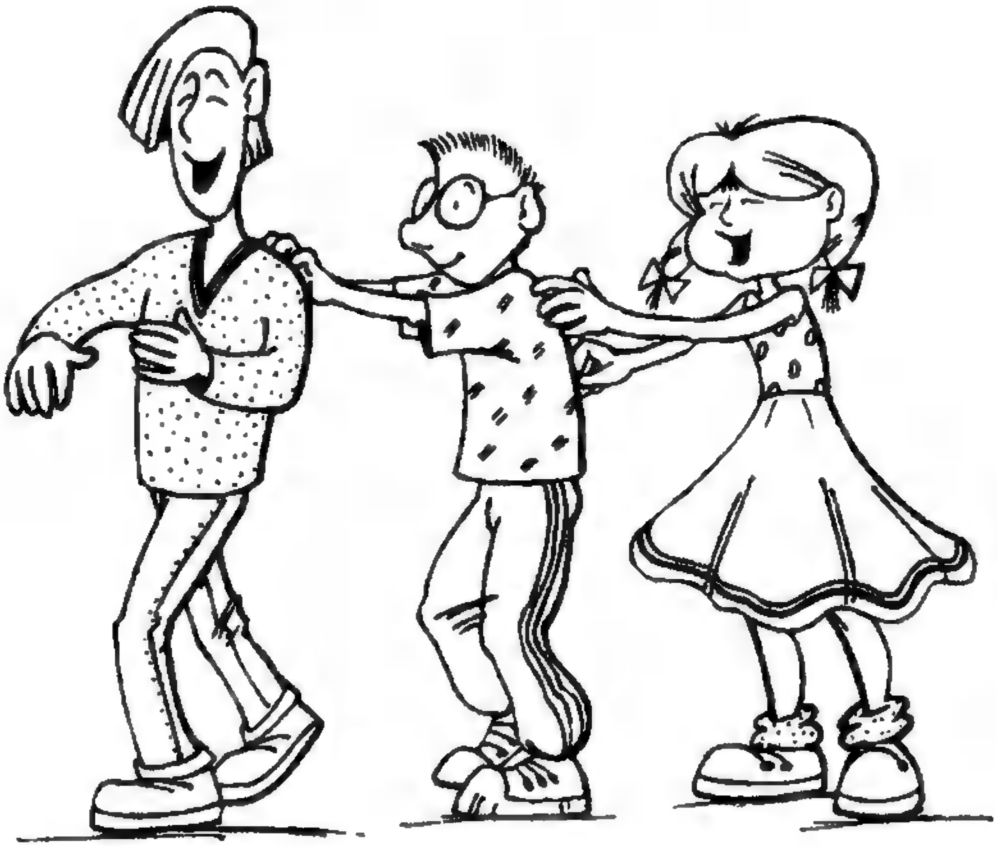
على الطفل الذي يقف وسط الدائرة أن يحدد من هو الطفل الذي يغني بصوت أقوى من أصوات الباقين. عليه أن يقترب منه ويحزر اسمه. من يرغب أن يكون الطفل الأول الذي يحدد الصوت الأقوى؟ حسناً، جون اقترب وقف في مركز الدائرة. على المجموعة أن تختار من الذي سيغني بصوت أقوى، وعليها أن تختار الأغنية التي سوف تغنيها. في هذا الوقت يكون الطفل خارج الصف.

اطلب من كل طفل تحديد مستوى قوة صوته، وإيجاد ذلك الطفل الذي يرغب ويستطيع أن يأخذ على عاتقه أن يغني بصوت أقوى من أصوات الآخرين. بعد تحديد الطفل الذي يغني بصوت أقوى، يتم إحضار التلميذ المختار إلى داخل الصف. وتبدأ اللعبة.

التحليل:

- هل كان من الصعب عليك أن تغني بقوة صوت واحدة؟
- كيف تتحدث عادة: بصوت منخفض أم بصوت متوسط الشدة أم بصوت عالٍ جداً؟
- هل من السهل عليك سماع الأصوات ضمن الجماعة؟ أم أن الأصوات تكون قوية جداً حيث لا تميزها؟

الفصل الرابع



التماسك الجماعي

أنـــــــت تعجـــــــبني

الهدف:

إنه تمرين رائع يستطيع الأطفال بواسطته تنمية مقدرة التواصل وإنشاء علاقة جيدة بين بعضهم بعضاً. يستطيع بعض الأطفال بسهولة التعبير عن عواطفهم، وبالنسبة للبعض الآخر تعتبر معضلة. تمكّن هذه اللعبة جميع الأطفال من تنمية مهارات التواصل «العنكبوتية» المهمة. إنه تعبير مجازي يعكس العلاقات المتبادلة بين تلاميذ الصف جميعهم.

الأدوات:

لفافة من الخيوط الصوفية الملونة.

التعليمات

اجلسوا من فضلكم معاً على شكل دائرة. أريد أن أعرض عليكم الاشتراك في ممارسة لعبة ممتعة جداً. سوف نشكل معاً شبكة عنكبوت ملونة كبيرة الحجم، تربطنا جميعاً مع بعضنا بعضاً. إضافة لذلك، يستطيع كل منّا أن يعبر عن أحاسيسه الطيبة وأفكاره الجيدة التي يشعر بها تجاه زملائه في الصف. سوف أعرض عليكم الآن كيفية لعب هذه اللعبة.

لفّ خيط الصوف حول راحة يدك مرتين، ثم مدّ لفافة الخيط باتجاه أحد الأطفال. حاول أن تختار التلاميذ الأقل شهرة في الصف.

سوف ترون ماذا أفعل الآن. لقد اخترت التلميذ التالي الذي سوف يكون في «شبكة العنكبوت». بعد أن تعطي اللفافة لأحد الأطفال يجب أن تقول له عبارة محددة: كامل (محمد، بسام) أنت تعجبني، لأنك - مثلاً -: «كامل! أنت تعجبني، لأنك اليوم قمت بفتح باب الصف أمامي بلطف عند دخولي قبل بداية الدرس!». بعد أن يسمع كامل تلك العبارات يأخذ اللفافة

ويلف الخيط حول يده، ويبحث عن تلميذ آخر لإعطائه لفافة الخيط، ويكرر العبارات التي تبدأ بتلك الكلمات نفسها. على سبيل المثال: «ناديا أنت تعجبينني، لأنك قدمت لي المساعدة في حل وظيفة الرياضيات يوم أمس». عند ذلك تستطيعون قول سبب سعادتكم وارتياحكم تجاه ذلك الشخص، وما الذي يعجبكم به، ولماذا تريدون تقديم الشكر له. وهكذا تتحرك بهذه الطريقة لعبتنا إلى الأمام. حاولوا أن تتذكروا جيداً ماذا يقولون لكم عندما يسلموكم لفافة الخيط.

على المعلم أن يتابع اللعبة ويتأكد بنفسه من تسلم جميع الأطفال للفافة الخيط. اشرحوا للأطفال أننا نحب ليس فقط الأصدقاء المقربين جداً، بل كل طفل في الصف، لأنه يوجد لدى كل شخص شيئاً ما يجعله محبوباً أو جديراً بالاحترام. من المهم جداً طرح هذه الأفكار وتكرارها وتأكيدها في المجتمع الحديث، الذي يتنافس أفراده لإيجاد مكان لهم تحت الشمس. لا توجد أسرة أو فريق ناجح إذا كان أعضاؤه شاردين أو يحلّقون خارج «السرب». إذا تلعثم أحد الأطفال في قول عبارة «أنت تعجبني، لأن....»، فاسمح لهم أن يستبدلوها بعبارة «أعجبني تصرفك، لأن....».

وهكذا سوف تكبر وتتوسع شبكة العنكبوت. الطفل الأخير الذي يحصل على لفافة الخيط يعيد لفها من جديد بعد أن يحل الخيط عن يده بشكل عكسي، ويكرر العبارات نفسها عند إعطائه لفافة الخيط.

التحليل:

- هل من السهل عليك قول أشياء جميلة للأطفال الآخرين؟
- من قال لك عبارة جميلة قبل هذه اللعبة؟
- هل تتم العلاقات بين تلاميذ صفنا عن الصداقة؟
- لماذا يستحق كل طفل الحب؟
- هل من شيء أدهشك في هذه اللعبة؟

الـــــــصديق الجيـــــــد

الهدف:

إن إمكانية الأطفال في إقامة علاقات مشتركة وصداقة بين بعضهم بعضاً داخل الأسرة، وتطوير تلك العلاقة لتصبح علاقة صداقة خارج نطاق الأسرة، تحتل أهمية كبيرة. إن تحقيق ذلك ليس مستحيلاً بالنسبة لهم، لذلك من المهم جداً تشجيع الأطفال على إقامة علاقات صداقة فيما بينهم ضمن الصف. إن لعبة «الصديق الجيد» مفيدة في تحقيق هذه المهمة التربوية.

مع إتمام هذا التمرين، بإمكانكم إعطاء وظيفة إضافية: تخيل نفسك ذلك الإنسان الذي لا يرغب أبداً في أن يكون له أصدقاء. إن ذلك الشخص يفعل كل ما في وسعه لكي يكون وحيداً. هل تعرف شخصاً هكذا؟ اكتب قصة أو ارسم لوحة عن إنسان لا يرغب في أن يكون له أصدقاء.

الأدوات:

ورقة بيضاء، وقلم رصاص، وأقلام فلوماستر لكل طفل.

التعليمات

فكر بصديقك الجيد الذي يمكن أن يكون حقيقياً وتقيم معه علاقة صداقة فعلية. إذا لم يكن لديك مثل ذلك الشخص بعد، تستطيع ببساطة أن تتصوره. يمكنك أن تتخيل ذلك الشخص الذي سوف تسعى لتصادقه.

ماذا يمكنك أن تقول عن ذلك الشخص؟ ماذا تحب أن تفعلا معاً؟ كيف يبدو صديقك ذاك؟ ماذا يعجبك به؟ ماذا يمكنك أن تفعل لكي تتعمق علاقة الصداقة أكثر وأكثر معه؟

فكر في تلك الأسئلة. حاول أن تجيب عنها على ورقتك، أو أن ترسم. تستطيع أن تفعل هذا وذاك *(١٥ دقيقة)*.

اجتمعوا الآن بشكل مجموعات مؤلفة من أربعة أطفال. إذا أردتم يمكنكم أن تطلعوا بعضكم بعضاً على رسوماتكم أو قصصكم، وتستطيعون أيضاً أن تتحادثوا فيما تفكرون به أثناء تنفيذ التمرين. يجب أن تصغي باهتمام إلى رفاقك داخل المجموعة *(١٠ دقائق)*.

التحليل:

- كيف يستطيع الإنسان أن يجد صديقاً؟
- لماذا يحتل الأصدقاء مكانة مهمة في الحياة؟
- هل لديك صديق داخل الصف؟

اللعبة ٥٢ **من ١٠ سنوات**

قصة حياة صديق

الهدف:

يستطيع الأطفال تنمية وتعميق علاقات الصداقة مع الأشخاص الآخرين فيما إذا أظهروا اهتماماً جدّياً بحياة وأفعال أصدقائهم. عندما يعقدون مقارنة بين نمط حياتهم ونمط حياة الأشخاص الآخرين، سيوسعون تصورهم عن الحياة والوسط المحيط، وكذلك ينمون سعة الاطلاع لديهم.

هذه اللعبة تجعل الأطفال يفكرون بنمط حياة أصدقائهم.

الأدوات:

استمارة لاعب لكل طفل. مجموعة قوائم بأسماء تلاميذ الصف.

الاستمارة:

اكتب قصة حياة التلميذ المكتوب اسمه على الورقة التي حصلت عليها من خلال القرعة. حاول أن تعرف عنه كل شيء. من الضروري أن تتضمن قصة الحياة النقاط التالية:

- اسم الطفل وكنيته.
- العمر.
- عيد الميلاد.
- العنوان.
- وصف الهيئة الخارجية للطفل.
- أسماء أفراد أسرته.
- ماذا يحب أن يعمل؟
- ما الذي يعجبك به؟
- هل سافر ذلك الطفل إلى مكان آخر؟
- هل يعمل كل من والديه؟ أين؟
- ما الذي يجمل حياته؟
- الصورة الشخصية لذلك الطفل.

التعليمات

أريد أن أعرض عليكم لعبة جديدة. إنها لعبة ممتعة جداً. يتوجب عليكم كتابة قصة حياة أحد أصدقائكم. هل تعرفون كيف تكتبونها؟

تحادث مع الأطفال وأخبرهم قصة حياة شخص ما. قصَّ عليهم على سبيل المثال قصة حياة أحد ما.

لقد حضرت بطاقات كتب عليها أسماء تلاميذ صفنا على كل منكم الآن أن يسحب بطاقة، وإذا كانت البطاقة تحمل اسمك عليك أن تبدلها مع شخص ما. عليك أن تكتب قصة حياة الشخص الذي دوّن اسمه على البطاقة التي حصلت عليها من خلال القرعة. على سبيل المساعدة، قمت بتحضير استمارة معلومات، عليك الإجابة على ما تتضمنه من أسئلة. اقرؤوا جميع بنود الاستمارة بتمعن.

سوف أمنحكم الآن *(١٠ دقائق)* لكي يتحادث كل منكم مع التلميذ الذي سوف يكتب قصة حياته، و *(١٠ دقائق)* أخرى لكي يجيب كل منكم أيضاً عن الأسئلة التي سوف تعطى له *(٢٠ دقيقة)*.

أصبح الآن بإمكانك أن تكتب قصة حياة زميلك في الصف *(٣٠-٤٥ دقيقة)*.

على المعلم أن يطلب من التلاميذ أن يقرؤوا بصوت عال بعض قصص حياة زملائهم التي كتبوها. بعد ذلك بإمكان التلاميذ أن يهدوا تلك القصص إلى شركائهم.

التحليل:

- هل علمت شيئاً جديداً عن الشخص الذي كتبت قصة حياته؟
- ما هي أوجه الشبه بينك وبين زميلك؟ وما هي أوجه الاختلاف؟
- هل أعجبتك قصة حياتك التي كتبها زميلك؟
- ما هي أهدافك الحياتية الملحة في الوقت الحاضر؟

اللعبة ٤٤ **من ٦ سنوات**

العنـــــــــــــــاق

الهدف:

إنها لعبة ممتعة جداً، لا سيما للأطفال صغار السن. إنها تسمح للأطفال بالتعبير جسدياً عن مشاعرهم وعواطفهم الجياشة، إضافة إلى ذلك تساعد في تنمية روح التماسك الجماعي داخل الصف. تساعد هذه اللعبة الأطفال الخمولين في التواصل مع أقرانهم الآخرين.

يعتبر هذا التمرين جيداً من أجل «تحفيز وتنشيط» تلاميذ الصف في بداية اليوم الدراسي. عند القيام بهذه اللعبة، تحصلون على مجموعة صفية متماسكة يكون التلاميذ فيها متحدين وموحدين إلى حدٍّ كبير، بغض النظر عن مستوى تواصلهم.

التعليمات:

اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة كبيرة. من منكم يذكر تعامله مع لعبته اللطيفة عندما كان صغيراً؟ وكيف كان يعبر عن تعلقه الشديد بها؟

صحيح، لقد كنتم تحملونها بأيديكم. أريد منكم جميعاً أن تتعاملوا مع بعضكم بعضاً بشكل جيد، وأن تتصادقوا فيما بينكم. لن يخلو الأمر بالتأكيد من ظهور بعض النزاعات، لكن عندما تكون علاقات الصداقة والمحبة هي السائدة، يكون عندها من الأسهل تحمل الإزعاج والخلافات. أريدكم أن تعبّروا عن مشاعر الحب والصداقة تجاه التلاميذ الباقين من خلال العناق. قد يحصل أن أحداً منكم لا يريد أن يعانقه أحد. هل ترغبون بالمشاركة أم ترغبون بمشاهدة اللعبة فقط دون أن تشاركوا بها. عندها لن يقترب منك أحد. سوف نبدأ بعناق خفيف. أتمنى أن تساعدوني في تحويل هذه المصافحة إلى علاقة صداقة عميقة. عندما يصل دور العناق إليك حاول أنت وشريكك أن تظهر أنواعاً من الحماس والمحبة والصداقة، وذلك من أجل جعل العلاقات المتبادلة بين الطلاب كافة أكثر متانة وعمقاً.

تأكد من الطفل الذي يجلس بجوارك ما إذا كان يرغب في المشاركة في اللعبة. يمكن ملاحظة ذلك بشكل غير مباشر، ويمكن أن تسأله بشكل مباشر:

هل ترغب في أن أعانقك؟ معظم الأطفال سيقولون: «نعم». أقدم بعد ذلك على الخطوة الأولى من اللعبة، وذلك من خلال القيام بعناق لطيف للطفل الجالس بقربك. بدوره يَسأل الطفل الذي يجلس بالجوار فيما إذا كان يريد المشاركة في اللعبة. إذا كان الجواب «نعم»، يقوم بعناقه. وهكذا إلى أن يعانق جميع الأطفال الذين يجلسون حول الدائرة بعضهم بعضاً، إلى أن يصل إليك الدور من جديد. آمل عندما يصل إليك الدور من جديد أن يكون عناقك أكثر عمقاً وحماسة.

التحليل:

- هل أعجبتك هذه اللعبة؟
- لماذا يعتبر عناق الأطفال للآخرين أمراً جيداً؟
- ما الذي تشعر به عندما يقدم طفل على عناقك؟
- هل يدللونك أهلك في البيت؟ وهل يحصل ذلك كثيراً؟

حــــــك الظهـــــــر

الهدف:

بواسطة هذا التمرين يمكن زيادة التماسك الجماعي بين تلاميذ الصف. يمكن أن تعجب هذه اللعبة الصغار واليافعين والكبار، لأنها تتيح لمن يلعبها أن يحس بالروح الجماعية، وكذلك تقرب بين الأطفال، وتساعد في التخلص من التوترات النفسية، وتزيد من تركيز وانتباه التلاميذ أثناء الدروس. من الممكن تنفيذ هذه التمرين في بداية الدرس أو في نهايته، وكذلك ممكن تنفيذه في الاستراحة بين مادتين صعبتي الفهم.

التعليمات

قفوا من فضلكم على شكل دائرتين كبيرتين، حيث يكون كل واحد منكم مقابل آخر من الدائرة الخارجية أو الداخلية. أريد الآن من أطفال الدائرة الخارجية أن يستديروا معاً إلى اليمين. والآن على جميع أطفال الدائرة الداخلية أن يستديروا نحو اليمين أيضاً. كل واحد منكم الآن يرى أمامه ظهر زميله.

سوف نبدأ بإجراء مساج لطيف وممتع أحدنا للآخر (أعلن اسمي اثنين من التلاميذ من الدائرتين، يقفان بجانب بعضهما: ليقم الطفل أكسم والطفلة روكسانا بإجراء مساج براحتي يديهما للطفل الذي يقف أمام كل منهما. عندما ينتهي الطفلان من عمل المساج، يقوم الآخران بإجراء مساج لطفلين جديدين يقفان أمامهما. وهكذا إلى أن يتم المساج لجميع الأطفال في كل دائرة.

اللعبة ٥٦ من ٨ سنوات

إصــــبع إلى الأعلـــى!

الهدف:

هـذا الطقس المفعم بالصداقة مناسب تماماً، عندما يكون جميع تلاميذ الصف قد اجتازوا امتحاناً ما أو عملاً اختبارياً، أو أنهوا إنجاز وظيفة معقدة، أو قاموا بتنفيذ عمل ناجح يخدم المصلحة العامة. بفضل ذلك، يستطيع الأطفال أن يعبروا عن سرورهم واحترامهم وشكرهم لبعضهم بعضاً. من المفيد تنفيذ هذا التمرين قبل القيام بعمل صعب ومعقد، حيث يقوم الأطفال في مثل هذه الأحوال بتنشيط وتحميس بعضهم بعضاً.

التعليمات

من يستطيع أن يخبرني ما الذي تعني هذه الإشارة؟

أظهر للأطفال قبضة اليد وإصبع الإبهام منتصبة إلى الأعلى. وحّد بين جميع الإجابات الإيجابية التي تعطي المغزى الصحيح.

أريد أن أقترح عليكم لعبة تسمى «إصبع إلى الأعلى». قفوا من فضلكم على شكل حلقة دائرية كبيرة. يستطيع أحدكم أن يبدأ اللعبة. من أجل ذلك يجب أن يقترب من أحد الأشخاص ويخاطبه باسمه ويظهر له تلك الإشارة. بعد ذلك يعود إلى مكانه. ثم يتم اختيار طفل آخر، ويكرر ما فعله الأول، وهكذا دواليك، مع عدم استثناء الأطفال الذين لم يبدوا حماساً في المشاركة.

اللعبة ٥٧ من ٦ سنوات

تــصفيق ضــمن الــدائرة

الهدف:

إن هذه اللعبة الرائعة، والتي تتم وفق منطق التناقض: الأخيرين يصبحون في المقدمة، تنفذ على الشكل التالي: تزداد قوة التصفيق بشكل تدريجي حتى تصل

إلى الحد الأقصى عندما يصفق الصف بأكمله للطفل الأخير، هذه اللعبة واحدة من أكثر اللعبات التي تعجب المجموعات اليافعة من الطلاب.

التعليمات

من منكم يستطيع أن يتصور شعور الممثل بعد انتهاء الحفلة أو المسرحية؛ عندما يقف أمام جمهوره وهو يسمع التصفيق الحاد؟ ربما يحس بذلك التصفيق ليس عبر أذنيه فقط. من المؤكد أنه يتحسس ذلك بجوارحه جميعها وخلجات روحه؛ ينتابه شعور مريح يسري في جسده.

لدينا صف ممتاز، وكل منكم يستحق التصفيق. أريد أن أقترح عليكم لعبة يكون التصفيق في بدايتها خافتاً، لكن فيما بعد يصبح أقوى وثم أقوى. تتم اللعبة على الشكل التالي: تقفون على شكل دائرة واحدة. أحدكم يبدأ: يقترب من أحد التلاميذ، ينظر في عينيه، ويهدي له تصفيقه، بكل قوة يصفق براحتي يديه. يقومان باختيار التلميذ التالي الذي يحصل على حصته من التصفيق. يقتربان منه، يقفان أمامه ويصفقان له. ثم يختار الثلاثة الطفل التالي. كل تلميذ يتم التصفيق له يمكنه أن يختار التلميذ التالي. بهذا الشكل تستمر اللعبة ويقوى التصفيق أكثر فأكثر.

اللعبة ٥٨ — من ٨ سنوات

شكراً لهذا اليوم الرائع

الهدف:

إنه أحد الطقوس التي تعبر عن الصداقة، والتي تتم في نهاية العام الدراسي، وتكون على شكل رحلة مدرسية وداعية تنفذ في آخر درس قبل العطلة الصيفية. إن هذا الطقس ينمي في نفوس الأطفال المقدرة على التعبير عن الشكر في هذا العصر الذي يتميز بالسرعة.

التعليمات

قفوا من فضلكم على شكل حلقة دائرية. أريد أن أقترح عليكم أن تشاركوا في مراسم بسيطة تساعدكم في التعبير عن عاطفة المحبة والصداقة

والشكر لبعضكم بعضاً. تنفذ اللعبة على الشكل التالي: يقف أحدكم في مركز الدائرة، ويقترب شخص آخر منه ليصافحه قائلاً: «شكراً لهذا اليوم الطيب!». يبقى الشخصان كلاهما في الوسط، في وضعية المصافحة. ثم يأتي الطالب الثالث ويمسك باليد الحرة لأحد الشخصين، يصافحه قائلاً: «شكراً لهذا اليوم الطيب!». وهكذا تستمر هذه المجموعة بالاتساع شيئاً فشيئاً، وهم يمسكون بأيدي بعضهم بعضاً. عندما ينضم إلى مجموعتكم الطفل الأخير، أغلقوا الدائرة، ثم أنهوا المراسم بالمصافحة الثلاثية باليد. بهذا نكون قد نفذنا اللعبة.

عندما تسنح الفرصة ثانية، حاول أن تكون في مركز الدائرة.

اللعبة ٥٩ **من ٦ سنوات**

قطط، كلاب، دببة وثعالب

الهدف:

تساعدكم هذه اللعبة في نشر روح المحبة والصداقة داخل الصف. حتى الأطفال المضغوطين والعدوانيين يستطيعون الحصول على ما يحتاجونه من متعة من خلال الملاطفة والتقارب مع الآخرين. إن استخدام الألعاب القماشية يقوم بدور الوسيط الذي يتيح للأطفال أن يسيروا خطواتهم الأولى في هذا الاتجاه.

تحتاجون إلى أربع دمى قماشية لطيفة. نقترح عليكم أن تستخدموا في هذه اللعبة: قطة، كلب، دب، ثعلب. وذلك من أجل إبعاد جو الملل عن الأطفال، وإيجاد شيء من التنوع. يجب أن تبقى هذه الألعاب في الصف بشكل دائم. من وقت لآخر اقترحوا على الأطفال أخذ هذه الألعاب وحملها واحتضانها.

إذا لاحظتم أن أحد الأطفال يشعر بالوحدة والانعزال، يمكنكم أن تقولوا له إن إحدى هذه الدمى تحب أن يحملها بين ذراعيه. بعدها تستطيعون أن تسألوا ذلك الطفل، ما إذا كان في حالة نفسية تمكنه من منح تلك الدمية بعض عاطفة المحبة الدافئة واللطف.

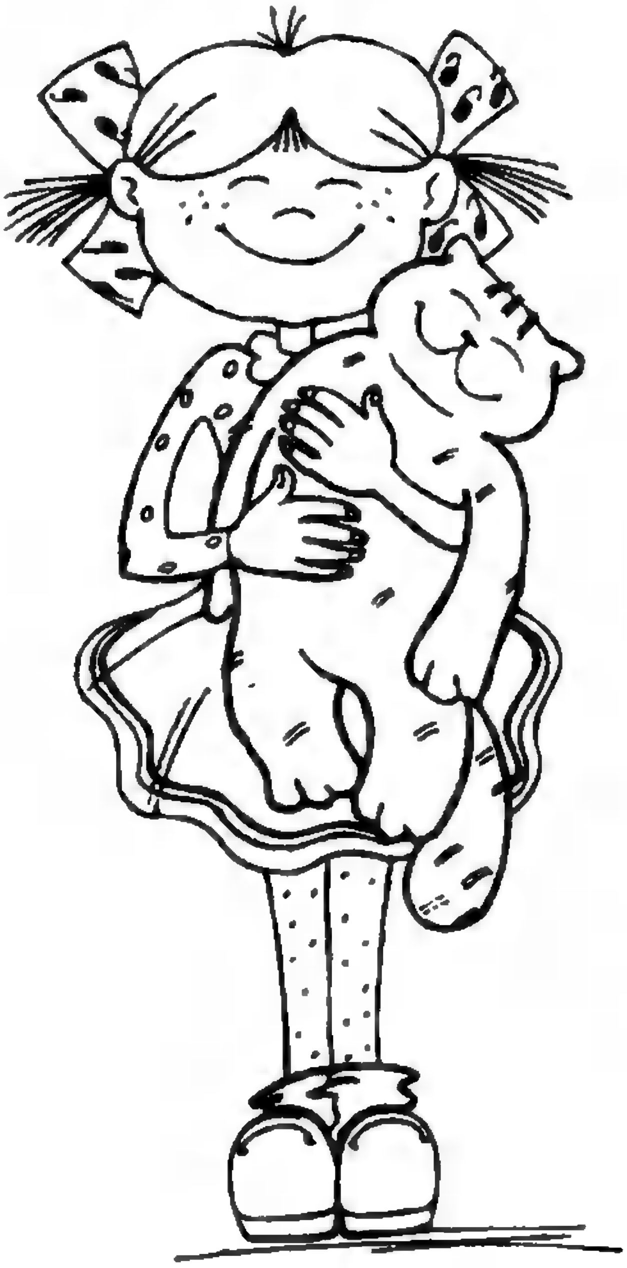
الأدوات:

أربع دمى قماشية: قطة، وكلب، ودب، وثعلب

التعليمات

لقد جلبت لكم أربع دمى قماشية لطيفة، وسوف أتركها لكم في الصف. لكي تشعر هذه الألعاب بالسعادة تحتاج إلى من يعانقها ليس أقل من عشر مرات في اليوم في المتجر الذي اشتريتها منها، البائعات هناك لم يستطعن فعل ذلك دائماً، لذلك لم تكن تلك الدمى سعيدة هناك. وهم سعداء بوجودهم هنا بينكم، لأنهم يستطيعون الحصول منكم على ما يريدون. هل أنتم على استعداد للاعتناء بهم. هل تستطيعون أن تشرحوا لي: لماذا يجب أخذ هذه الدمى وعناقها؟

الآن سوف أضع هذه الدمى على الأرض. توزعوا إلى جماعات متساوية. اقتربوا من الدمية التي تعجبكم وتريدون ملاطفتها. ليأتِ الآن واحد من كل جماعة ويأخذ إحدى الدمى ويلاطفها ويخاطبها بحنان. بعد ذلك يسلم الدمية إلى زميله. على طلال أيضاً أن يأخذ الدمية ويعانقها ويقول لها كلمات جميلة. وهكذا تنتقل الدمية في محيط الدائرة، وتحصل منكم على ما تحتاج إليه من لطف وعاطفة.



في الختام، تستطيعون أن تقترحوا على الأطفال تنفيذ بعض المهمات المبتكرة: قيام الأطفال الصغار برسم الدمية التي منحتها مجموعتهم بعض الحب والحنان. أما الأطفال الأكبر عمراً، فيستطيعون أن يكتبوا قصة عن تلك الدمى القماشية، وكيف كانت تعيش في المخزن التجاري وتنتظر اللحظة التي تصل فيها إلى وسط الصف الذين يعاملونها بودّ ولطف.

اللعبة ٦٠ من ٨ سنوات

الملامســـــة الخلاقـــــة

الهدف:

أثناء تنفيذ هذه اللعبة ، يستطيع كل طفل أن يظهر مقدرته الخلاقة في ابتداع الطريقة المثلى في الملامسة أو العناق الخاصة به. هذه اللعبة تعجب الأطفال، لأنهم يحددون بواسطتها درجة جاهزيتهم للدخول في الملامسة الجسدية.

التعليمات:

أعتقد أن جميع الناس يرغبون في العواطف الدافئة والاهتمام والحنان من قبل الأشخاص الآخرين، لكن المشكلة تكمن في أن بعض الملامسات نكون على استعداد تقبلها فقط من أناس قريبين جداً منّا ، وبعض الملامسات نقبلها من الأصدقاء وزملائنا في الصف الواحد. انقسموا الآن إلى مجموعات تتألف كل منها من أربعة أشخاص، واجلسوا على الأرض. ليقل كل واحد منكم لرفاقه ما نوع المداعبة التي تعجبه. يستطيع أن يصفها بدقة ، حيث يداعبونه كما يرغب. إذا لم تستطيعوا تحديد أي نوع من الملامسة تعجبكم، نستطيع عندها تجريب عدد متنوع منها. عندما تعجبك إحداها يصبح من السهل أن تطلب من زملائك في المجموعة أن يعبروا عن حبهم لك من خلال الملامسة والمداعبة.

التحليل:

- لماذا من المهم أحياناً أن تطلب من المقربين أن يعانقوك أو يداعبوك بحنان؟
- متى تظهر لديك الرغبة في حضن وعناق دميتك القماشية المحببة؟
- هل يوجد أطفال لا يحبون أن يعانقوا دُماهم القماشية؟

اللعبة ٦١ من ٦ سنوات

الدميـــــة القماشـــــية

الهدف:

إنها لعبة مفيدة تمنح الأطفال إمكانية أن يهتم بعضهم ببعض، وأن يتواصلوا بمحبة وحنان.

هل تستطيعون أن تحدثوني عن ماهية الحنان؟ متى يظهر الناس المحيطون بك الحنان تجاهك؟ وأنت متى تكون حنوناً تجاه الآخرين؟

أريد أن أعرض عليكم أن تلعبوا لعبة تظهرون بواسطتها الحنان واللطف تجاه التلاميذ الباقين. اجلسوا من فضلكم على شكل دائرة. من منكم يريد أن يرتاح ويسترخي؟ حسناً يا لينا، استلقي على الأرض في وسط الدائرة واسترخي جيداً، كالدمية القماشية تماماً. سوف أظهر لكم الآن كيف يمكن التعامل بلطف مع اللعبة القماشية.

ارفعوا يدي لينا وساقيها بلطف إلى الأعلى، ثم أعيدوها من جديد إلى الأرض. أثناء ذلك تكلموا شارحين ماذا تفعلون، مثلاً: سوف ألمس مرفق يدك بلطف، وألمس الساعد وأرفع يدك بلطف إلى الأعلى. أستطيع أن أجعل عضلاتك جميعها مسترخية دون أن تساعديني في هذا. تستطيع الآن أن تتحسس الثقل المحبب ليدك. سوف أقوم من جديد بلطف وحنان برفع يدك وخفضها إلى الأسفل، ثم بحذر أعيدها من جديد إلى الأرض.

هل تريدين أن يقترب الأطفال الصغار منك، ويقدم كل واحد منهم على حدة على فعل ما قمت به التوة؟ (دع أربعة أطفال يظهرون لك ما إذا كانوا قادرين على فعل ذلك بكل دقة كما سبق وفعلت ذلك). أنتم ترون زملائكم في الصف كيف يفعلون ذلك بكل لطف وحذر. شكراً جزيلاً لهم. لينا! تستطيعين الآن أن تمضي. انقسموا الآن إلى مجموعات مؤلفة كل منها من خمسة أشخاص، بشرط أن يقوم أحدكم بتمثيل دور الدمية القماشية، أما الأربعة الباقين فسوف يجلسون بالقرب منه، وسوف يقدمون بالتتالي بلطف وحنان على رفع وإنزال يدي ورجلي زميلهم.

راقبوا عمل الأطفال، حيث تكون إحدى أطراف الطفل المستلقي وسط رفاقه الأربعة بحالة استرخاء، حيث يقوم طفل واحد من الأربعة برفع وخفض رجله أو يده. يستطيع الطفل المستلقي وحوله رفاقه الأربعة بأي لحظة يريد أن يوقف حركة رجليه أو يديه.

المجاملـــــة اللطيفـــــة

الهدف:

إنه تمرين رائع مبني على مبدأ الأحاديث الواقعية. يجب ألا يجد أحد صعوبة في البحث عن المواصفات الواقعية والحقيقية والإيجابية لطفل آخر تكفي تلك الصفات التي يريد أن يراها في زملائه في الصف.

التعليمات

هل حدث معك أن جاملك أحد ما، فقلت لنفسك: «هل أنا في الحقيقة كذلك؟ ربما أنا لست كذلك على الإطلاق!» هل يعجبك أن تسمع مني عبارة: «أنت لطيف جداً أليس كذلك؟» قد يفكر البعض منكم: «لكن هذه الصفات لا تنطبق علي». والبعض الآخر قد يفكر: «لم يذكر لي أحد من قبل كلاماً كهذا. ربما يكون فيه شيء من الواقع». آخرون يمكن أن يفكروا: «هذا يعكس الواقع تماماً. من الجيد أن يلاحظ هذا الأمر الأشخاص الذين يعرفونني أيضاً».

أريد أن أعرض عليكم لعبة تستطيعون من خلالها مجاملة بعضكم بعضاً. انقسموا الآن إلى مجموعات مؤلفة كل منها من ثمانية أشخاص. وكل مجموعة تقف على شكل رتل: كل شخص وراء الآخر. حاول التفكير بعبارة مجاملة تقولها للطفل الذي يقف خلفك. فكر ببعض الصفات التي تعكس طبعه أو شخصيته، مثل: محبته للصداقة، ورجاحة عقله، وتفكيره، ودقته في عمله. كذلك حديث المجاملة فيما يخص المظهر الخارجي أمر جيد. يمكنك أن تذكر كلام مجاملة ينطبق على زميلك و«يستحقه». ويمكنك أن تذكر عبارة مجاملة على الشكل التالي: «إنه لأمر رائع لو أن بسام (فيصل، ماريا...) كانوا فعلاً كذلك!».

من منكم لديه فكرة؟ سوف أخبركم الآن كيف ستلعبون هذه اللعبة. سوف يدور الطفل الأول الذي يقف في مقدمة الرتل باتجاه الطفل الذي يقف خلفه، ثم يلامس أذنه بلطف ويقول له عبارة مجاملة جميلة، مثلاً: «أعتقد أنك إنسان واسع

الخيال وذكي». بعد ذلك يقوم الطفل الثاني بالدوران باتجاه الطفل الذي خلفه، ويردد على مسمعه ما قاله له الطفل الأول، ويضيف إلى ذلك عبارة المجاملة التي فكر بها نفسه، مثلاً: يمسح على أذنه قائلاً: «أعتقد أنك إنسان واسع الخيال ورائع ومميز وذكي جداً». بعد ذلك يدور الطفل الثالث باتجاه الطفل الرابع الذي يقف خلفه، ويردد عبارتي المجاملة التي ذكرها زميلاه السابقان ويضيف إليهما عبارة المجاملة الخاصة به.

تستمر اللعبة بهذا الشكل إلى أن يردد الطفل الأخير جميع عبارات المجاملة التي سمعها: أنتم تعتبرونني إنساناً واسع الخيال، مميزاً، ذكياً ولطيفاً ...إلخ. هل فهمتم كيف يتم لعب هذه اللعبة؟

التحليل:

- ممن تسمع أحياناً عبارات المجاملة؟
- ما هي عبارات المجاملة التي يقولها لك والدك؟ وما العبارات التي تقولها والدتك؟
- ما هي عبارات المجاملة التي قيلت لك في الصف؟
- ما هي آخر عبارة مجاملة سمعتها من معلم أو معلمة الصف؟
- هل توجه لنفسك عبارات مجاملة؟
- من آخر شخص وجهت له عبارة مجاملة؟
- ما الأفضل بالنسبة لك: سماع مجاملة بما يخص المظهر الخارجي أم بما يخص الطباع؟
- لماذا يحتاج الناس إلى عبارات المجاملة اللطيفة بحقهم؟

اللعبة ٦٢ **من ٨ سنوات**

رسالة محبة

الهدف:

يستطيع المعلم من خلال هذا التمرين أن يخلق جواً نفسياً مريحاً وطيباً داخل الصف. وكذلك بإمكانه أن يعبر عن احترامه وأن يظهر سروره تجاه الطلاب بسبب

سلوكهم وعملهم الإيجابي. من المناسب إجراء هذا التمرين مرة في الأسبوع، لذلك يجب إحضار بطاقات كرتونية ذات أشكال متنوعة: على شكل تفاح أحمر، نقود ذهبية، أوراق خضراء ...إلخ. يجب أن يحصل كل طفل مرة واحدة على الأقل على البطاقة الملونة مع عبارة مجاملة مناسبة مدونة عليه من قبل المعلم. على سبيل المثال: «شكراً لك لأنك تحافظ على سبورة الصف نظيفة!»، «شاطر!»، «موضوع التعبير الذي كتبته أعجبني جداً!»، «أنت ترتدي ثياباً جيدة ومرتبة كل يوم!»، «كنت مميزاً في درس الفنون!».

أعطوا الأطفال هدية من خلال تلك الأشكال الملونة والكتابات اللطيفة بشكل مفاجئ. ضعوها في الحقيبة المدرسية أو داخل درج طاولة الدراسة أو في جيبه.. أو في أي مكان بإمكانهم أن يجدونها فيه بسرعة. سوف يشعر الأطفال بسعادة لا حدود لها عندما يكتشفون هذه اللقيا الجميلة، وسوف ينتظرون أسبوعاً كاملاً. وعاجلاً أم آجلاً سوف يبدؤون بإرسال مثل تلك الرسائل مع المحبة لكم.

الأدوات:

لكل طفل شكل كرتوني (تم ذكره سابقاً) مقصوص من الكرتون الملون مع عبارة تشجيع مكتوبة عليها وموجهة إليه. تأكدوا من كتابة اسم الطفل على الشكل الكرتوني. خبئوا تلك الأشكال حيث يستطيع الأطفال إيجادها بسهولة، لكن ليس بشكل فوري.

التعليمات:

أحضرت لكم اليوم هدايا. لكل واحد منكم خبأت هدية داخل الصف، هي عبارة عن رسالة. حاولوا إيجاد جميع تلك الرسائل. حالما تجدون شيئاً ما أحضروه إلي. عندما تجدون جميع الرسائل سوف تجد أن إحداها لك بالتحديد.

في نهاية البحث، يستطيع جميع الطلاب الاجتماع حول طاولة المعلم، والاطلاع على الرسائل المكتشفة، وإيجاد الرسالة المعنونة لكل طالب بالتحديد. عوّدوا الأطفال على انتظار مثل تلك المجاملة مرة في الأسبوع.

التحليل:

- هل أعجبتك تلك اللعبة؟
- هل أرسلت يوماً ما رسالة مشابهة لأمك أو لأبيك أو لأختك أو لأخيك؟

اللعبة ٦٤ **من ٩ سنوات**

النظـــــارة الناطقـــــة

الهدف:

تمنح هذه اللعبة التلاميذ فرصة رائعة لسماع مجموعة من المجاملات اللطيفة بحق كل منهم. أما النظارة، فتعطي اللعبة خفة وفهماً خاصين.

الأدوات:

نظارات شمسية عتمة مع زجاجات فاتحة للمقارنة.

التعليمات:

اجلسوا من فضلكم على شكل حلقة دائرية. يحب الأطفال، وحتى الكبار، أن يسمعوا مديحاً طيباً بحقهم.

أريد أن أقترح عليكم في هذه المناسبة أن تلعبوا لعبة جديدة تستطيعون أثناء ممارستها أن تقولوا لبعضكم بعضاً الكثير من الكلمات اللطيفة والطيبة. علي! خذ هذه النظارات وضعها على عينيك من فضلك. إنها نظارات سحرية. الآن استدر إلى اليمين وانظر إلى الطفل المجاور. على الطفل المجاور أن ينظر إلى تلك النظارات ويقول: أخبرني في اليقظة وليس في الحلم، ما هي الصفات الرائعة التي أتصف بها؟ فور سماع علي لتلك العبارة، عليه أن يجيب بالنيابة عن النظارة السحرية، ويقول بعض الصفات الطيبة والجيدة بحق جاره. بعد ذلك، يقوم على نزع «النظارة السحرية» ويسلمها إلى جاره الذي على يساره. عندما يرتدي جاره تلك النظارة، يخاطبه علي بتلك العبارة نفسها.

والآن دعونا نجرب، هل أنتم جاهزون؟

تأكد من جار علي أو اسأله: «هل تذكر الكلمات التي سوف تخاطب بها علي؟».

الصديق السّرّي

الهدف:

يحب الأطفال الأسرار والمفاجآت. هذا التمرين يسمح لهم بتحقيق ذلك الطموح على أرض الواقع، واستخدام ذلك من أجل خلق وضع نفسي جيد داخل الصف، وتطوير وتنمية علاقات الصداقة بين التلاميذ.

الأدوات:

تنظم قرعة وفق عدد الأطفال (تتم كتابة جميع أسماء الأطفال على بطاقات مستقلة).

التعليمات

أريد أن أقترح عليكم ممارسة لعبة جديدة، حيث تستطيعون أثناء هذا الأسبوع لعبها. سوف نجري قرعة وأمرّر من أمامكم علبة كرتونية فيها أسماؤكم مدونة على بطاقات ورقية. على كل بطاقة مسجل اسم أحدكم. يجب ألا يعرف أحد اسم الشخص المدون على البطاقة التي سحبتها. (مرر العلبة الكرتونية التي تحتوي القرعة على كامل تلاميذ الصف، مع إمكانية منح التلاميذ الذين يسحبون البطاقة المدونة عليها أسماؤهم فرصة تبديلها.

في الأسبوع القادم، سوف تكون «الصديق السري» أو «الصديقة السرية» للشخص المدوّن اسمه على البطاقة التي قمت بسحبها أثناء القرعة. أثناء ذلك يجب أن تقدم لصديقك بعض الهدايا البسيطة أو المفاجآت السارة من وقت لآخر. إن هذه الهدايا المفاجئة يجب أن تجلب له السعادة والمتعة، لكن بشرط ألا يعرف صديقك ممن تأتيه هذه المفاجئات السارة. يجب أن ننهي تلك اللعبة في غضون أسبوع، ويجب أن يحزر كل منكم اسم الشخص الذي كان يهتم به أثناء ذلك الوقت.

التحليل:

- هل تحب أن تجلب السعادة للآخرين من خلال تقديم هدايا بسيطة لهم؟
- هل تنتظر أن يقدم لك أحد ما الهدايا بشكل مفاجئ؟

اللعبة ٦٦ **من ٩ سنوات**

رســــــائل شخـــــصية

الهدف:

من المهم جداً أن نعلم الأطفال إرسال هدية نابعة من أعماق النفس. تتضمن هذه الهدية أن يقوم كل طفل بإرسال رسالة حقيقية إلى أحد رفاقه في الصف عبر البريد. على مرسلي الرسائل أن يشعروا بأهميتها الخاصة، إذ عليهم أن يظهروا قدراتهم الخلاقة في منح السعادة والسرور إلى أصحاب العناوين المرسلة إليهم تلك الرسائل. على أولئك بدورهم أن يشعروا بأهميتهم عندما يستلمون رسالة حقيقية مدوّن على الظرف عنوانهم واسمهم.

تستطيعون لاحقاً إحداث تغيرات مختلفة في تلك اللعبة. يستطيع الأطفال بعدها أن يختاروا عناوين تتوافق مع الهدف من اللعبة: «رسالة إلى من تريد منحه السرور»، «رسالة إلى من تريد شكره»، «رسالة إلى من تشعر أنه وحيد»، ... وهكذا.

الأدوات:

على كل طفل أن يحضر ظرف رسائل عليه طابع بريد. تحضير قائمة بأسماء وعناوين جميع الأطفال في الصف.

التعليمات:

متى تلقيت آخر رسالة بريدية؟ من يرسل إليك عادة بطاقات معايدة؟ من يرسل إليك رسائل حقيقية؟ إلى من أرسلت آخر رسالة بريدية؟

تستطيع اليوم أن تمنح السرور إلى أحد الأشخاص من صفك، من خلال كتابة رسالة شخصية له.

الآن، ومن خلال القرعة، سوف تسحب ورقة. وسوف ترسل رسالة إلى ذلك الشخص المدوّن اسمه على الورقة. من فضلك حافظ على سرية اسمه، وذلك من أجل أن تكون رسالتك المرسلة مفاجئة سارة له. (اجعل جميع الأطفال يسحبون أوراقاً).

تستطيع الآن أن تبدأ بكتابة الرسالة. عليك أن تفكر بما تريد أن تخبره. ربما تريد أن تتفق مع الشخص الذي تود مراسلته على شيء ما، مثلاً: هل تريد أن تتواعد معه من أجل قضاء بعض الوقت معاً؟ هل تريد أن تخبره أنك معجب به؟ أو ربما تريد أن تخبره عن نفسك بأمور لا يعلمها، أو ربما تريد أن تسأله عن شيء ما ترغب جداً في أن تعلمه عنه، أو ربما تريد أن تقترح عليه اقتراحاً حول كيفية التواصل مع بعضكما بعضاً؟ عند الانتهاء من كتابة الرسالة اطوِ الورقة بشكل مرتب، ثم ضعها داخل المغلف، واكتب العنوان البريدي للمرسل إليه.

اجمعوا جميع الرسائل (تجمع من قبل المعلم) وضعوها في صندوق البريد. بعد مرور الوقت اللازم لاستلام الرسائل، عودوا إلى موضوع الرسائل، واطلبوا من الأطفال أن يحدثوكم عن انطباعاتهم بما يخص الرسائل المستلمة.

التحليل:

- هل كان من السهل عليكم كتابة الرسالة؟
- ممن كنت ترغب بالحصول على رسالة؟
- ما هي الرسالة التي كانت الأفضل من بين الرسائل التي استلمتها في حياتك؟

اللعبة ٦٧ **من ٩ سنوات**

هديـــة لا يمكـــن شـــراؤها

الهدف:

يفهم الأطفال عادة أن الهدية هي فقط تلك التي يمكن شراؤها من المحال التجارية. لكن علينا أن نفهم أن الهدايا الأكثر روعة هي تلك التي نصنعها بأنفسنا من أجل الآخرين. على سبيل المثال: مساعدة الآخرين في إنجاز عمل ما، أو سرد

قصة ممتعة، أو العناق... هذه اللعبة تحفز الأطفال على التفكير بتصرفات تجلب السعادة والسرور إلى الأشخاص المحيطين بنا.

الأدوات:

قطع صغيرة من الكرتون. أقلام فلوماستر. أقلام تلوين خشبية. مغلفات رسائل.

التعليمات

هل تستطيعون إخباري كيف أسعدكم الآخرون؟ ما هو الشيء الجيد الذي فعلوه من أجلكم؟ تذكروا الأقرباء، الأصدقاء، رفاق الصف. اكتبوا جميع تلك التصرفات الجيدة والأفعال الطيبة على السبورة.

تعالوا الآن لنتحدث عن كيفية التصرف لمنفعة الآخرين. ما هي الطريقة التي يمكن استخدامها لتقديم هدية بشكل مفاجئ إلى الأهل، أو الأخوة، أو الجدات والأجداد؟ كيف يمكن صنع هدية لا يمكن الحصول عليها من الأسواق، من أجل تقديمها إلى أصدقائنا أو زملائنا في الصف؟ يقوم المعلم بكتابة إجابات الأطفال على السبورة.

سوف نفتح الآن ورشة لإنتاج بطاقات المعايدة لإهدائها. على كل شخص منكم أن يفكر بالشخص الذي سوف يهديه الهدية، وبالهدية التي لا يمكن شراؤها من السوق. ارسم عدة بطاقات معايدة بمثابة هدية، بغية إرسالها إلى أقربائك وأصدقائك وزملاء الصف. اكتب عليها الأمور الجيدة التي تريد أن تفعلها. لوّن كل بطاقة بأقلام الفلوماستر أو أقلام التلوين الخشبية، ثم قم بوضع كل بطاقة داخل مغلف مستقل، ثم دون على المغلف اسم وعنوان الشخص الذي تحب أن تفاجئه بهذه الهدية.

ساعدوا الأطفال الذين يلاقون بعض المصاعب في إنجاز تلك المهمة. ساعدوهم في التفكير بوسائل سهلة، والقيام بتصرفات طيبة تجلب السعادة لأهلهم وأصدقائهم وزملائهم.

التحليل:

- هل أعجبتك هذه اللعبة؟
- هل كان من الصعب عليك استنباط أفكار عن كيفية جلب السعادة إلى الأشخاص المحيطين بك؟
- هل تحب الحصول على تلك الهدايا التي لا يمكن شراؤها؟
- لماذا تعتبر الهدايا التي لا يمكن شراؤها أكثر قيمة من التي يمكن شراؤها؟
- من الشخص الذي اخترته لكي ترسل له بطاقة كهدية؟

اللعبة ٦٨ **من ٩ سنوات**

بطاقة من أجل خدمة واحدة

الهدف:

من أجل تحسين الحالة النفسية داخل الصف، يتم استخدام البطاقات المصممة بغرض الإهداء. إلا أن استخدامها سيكون مختلفاً، فمن خلال البطاقات، يستطيع الأطفال أن يطلبوا من المحيطين المساعدة. عندما يقوم أحد الأطفال بتقديم خدمة جيدة لأحد ما، عندها يجب أن يعطى ذلك الطفل بطاقة لقاء ذلك. من خلال هذا الإجراء يتعلم الأطفال الموازنة بين «الأخذ» و«العطاء».

الأدوات:

يحتاج كل طفل إلى بطاقة «لخدمة واحدة». تصنع البطاقات من الكرتون على شكل بطاقة الزيارة، يكتب على البطاقة: «بطاقة لخدمة جيدة واحدة. تعطى من أجل تنفيذ خدمة جيدة واحدة».

تستطيع إذا رغبت تزيين البطاقة بوجه مبتسم ...إلخ.

التعليمات:

كيف تتصرفون عندما يقدم شخص ما مساعدة أو خدمة طيبة لكم؟ هل تشكرونه؟ هل تقابلون الجميل بالجميل؟ ماذا يحدث عندما تقدمون خدمة جيدة

وطيبة لأحد ما؟ هل يقولون لكم شكراً؟ هل يردون الجميل من خلال فعل شيء ما جيد لكم؟ ربما يقدمون لنا أحياناً خدمات جيدة. لكن الأشخاص المحيطين بك لا يعلمون دائماً أنك ترغب الآن أنّ عليهم فعل شيء طيب لك. لذلك من المهم جداً أن نتعلم كيفية إخبار الآخرين عن رغباتنا.

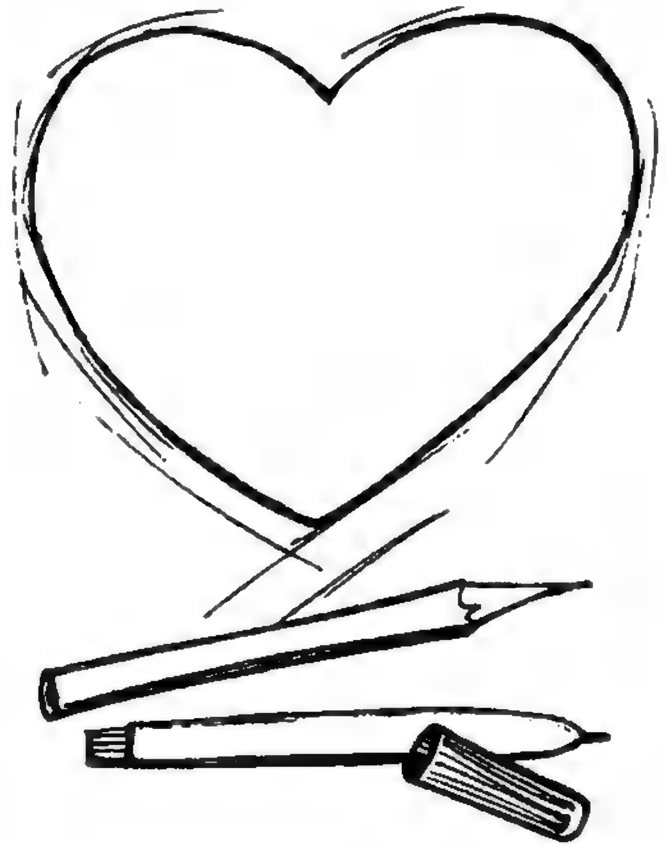
لقد جهّزت لكل منكم بطاقة لخدمة طيبة واحدة. عندما تشعرون أنكم بحاجة إلى مساعدة، تستطيعون إحضار «البطاقة» ووضعها أمامكم على الطاولة. تلك إشارة إلى أنكم في هذه اللحظة تحتاجون إلى مساعدة عاجلة أو إلى عمل طيب أو خير. عندما يرى الأطفال تلك الإشارة سيأتون إليك ويسألونك عن المساعدة ويحقق طلبك، ويحق له أن يأخذ «بطاقتك». أما أنت سوف تبقى عندها من دون بطاقة إلى أن يحتاج أحد ما من الأطفال إلى مساعدة ويقدم بطاقته لك.

أعطوا كل تلميذ «بطاقة» واحدة، واطلبوا منهم أن يحرصوا على الحفاظ عليها. اسألوا الأطفال إذا كان هناك أحد منهم يريد استخدام «بطاقته».

التحليل:

- هل من السهل عليك أن تطلب شيئاً ما من الآخرين؟
- ماذا تقول عندما لا تكون محتاجاً إلى أي مساعدة، وتريد تنفيذ ما بذهنك بمفردك؟
- هل يستطيع التلاميذ الآخرون في الصف أن يصفونك بالشخص الدقيق الذي يكون على استعداد دائم لمساعدة الآخرين؟
- لماذا من المهم جداً رد الجميل بالجميل؟

الفصل الخامس



تنمية الوعي الذاتي

الأشـــــياء الناطقـــــة

الهدف:

إن الهدف من التمرين استخدامه في تحسين مقدرة الأطفال على التخيل بشكل غير مباشر. عند ذلك يكتسب الأطفال القدرة على التطور الخلاق. بالإضافة إلى أن هذه اللعبة تساعد في تنمية وتطوير الدقة في التفكير والتحليل، ويحصل الأطفال زملاء الصف الواحد على إمكانية التواصل الطيب فيما بينهم وتوفير الاتصال العكسي.

يتمكن الأطفال من خلال تنفيذ التمرين من التعرف بشكل آمن ومضمون على مختلف جوانب ومكونات شخصياتهم.

الأدوات:

ورقة وقلم رصاص لكل طفل.

التعليمات:

هل يمكنك أن تتصور وجود أشياء ناطقة؟

هل أحسست يوماً ما بوجود أشياء تتواجد حولك وتريد التكلم معك؟ مثلاً التلفاز يريد أن يقول: «شغّلني وأتكفل بإبعاد الضجر عنك»؛ أو كرة القدم تقول: «اذهب والعب معي. عندما تركلني في الملعب، سوف تشعر أن وضعك أصبح أحسن حالاً!»؛ أو الدراجة الهوائية تقول: «قُدني، وسوف أوصلك إلى صديقك هشام». أو الباب يقول: «افتحني، وانظر إلى الخارج، سوف ترى الكثير من الأشياء الممتعة...!».

تصور أن تتقن بعض الأشياء التكلم. بمَ يمكن أن تخبرك؟

اختر من هذه القائمة ثلاثة أشياء، واكتب عن كل واحدة ما الذي يمكن أن تقوله عنك.

اكتبوا على السبورة تسمية الأشياء التالية:

- فرشاة الأسنان، حافلة، معطف.

- حذاء، خزانة، مشط.
- قلم ناشف، مرآة، طاولة الطعام.
- سرير، تلفاز، صحن.
- دراجة، مذياع، كتاب.
- صابون، طاولة كتابة، مصباح.
- كرة قدم، لعبة، حيوان أليف.

امنحوا الأطفال نحو *(٢٠ دقيقة)* ليتمكنوا من رسم ثلاث رسومات تتضمن هذه الأشياء. ثم يقوم التلميذ بتأليف قصة باسم تلك الأشياء ويدوّنها بنفسه.

انقسموا الآن إلى مجموعات رباعية، وأظهروا بعضكم لبعض رسوماتكم وقصصكم. اسأل الآخرين عن رأيهم بذلك.

التحليل:

- ما هي المواد التي استخدمتها؟
- ما أكثر شيء أعجبك مما قالته عنك الأشياء؟
- هل تحدثت الأشياء عن جوانب الضعف لديك؟
- ما الأحاديث التي كانت أكثر إمتاعاً بالنسبة لك؟
- ماذا قالت عنك الطاولة التي يجلس عليها التلميذ؟

اللعبة ٧٠ **من ٨ سنوات**

أنـــــا هكـــــذا أكـــــون

الهدف:

إن هذه اللعبة رائعة ومفيدة، لا سيما عند بداية العام الدراسي. يستطيع الأطفال تقديم أنفسهم إلى دائرة صغيرة من رفاقهم في الصف، والتحدث معهم عن اهتماماتهم وتوجهاتهم. وبما أن الأطفال ليست لديهم السرعة الكافية في الكتابة، لذلك من الأفضل تجهيز قائمة معلومات عن كل منهم. ربما يكون من الأفضل بالنسبة للأطفال الأكبر عمراً أن توجه إليهم أسئلة مباشرة ليجيبوا عنها بشكل مفصل. في مثل هذه

الحالة، يستطيع هؤلاء الأطفال وضع الأسئلة التي عليهم الإجابة عنها. على سبيل المثال: «ما الأحداث التي حصلت في هذه السنة ومسّت حياتك بشكل كبير؟ متى يعجبك أن تدرس؟». «ما هي الصفات التي يجب أن يتحلى بها شخص لكي تقبل به صديقاً؟». «من هم الرفاق الكبار الذين تجد التواصل معهم سهلاً وممتعاً؟».

الأدوات:

يعطى كل طفل نسخة واحدة من قائمة «أنا هكذا أكون»!

قائمة «أنا هكذا أكون»!

١- الاسم.............................

٢- العمر......................... سنة.

٣- لون العينين..........................

٤- لون الشعر...........................

٥- اسم الشارع الذي أعيش فيه...........................

٦- طعامي المفضل...........................

٧- اللون المفضل لدي...........................

٨- الحيوان المفضل لدي...........................

٩- الكتاب المفضل لدي...........................

١٠- البرامج التلفازية المفضلة لدي...........................

١١- أفضل فيلم سينمائي رأيته...........................

١٢- الصفات التي تعجبني في نفسي...........................

١٣- لعبتي المفضلة...........................

١٤- اسم صديقي المفضل...........................

١٥- اسم الدولة التي أرغب في زيارتها...........................

١٦- أفضل ما أجيده...........................

١٧- أسماء أخوتي وأخواتي...........................

١٨- أهم هدف لدي...........................

التعليمات:

اقرؤوا من فضلكم قائمة المعلومات التي سوف أوزعها عليكم. وعليكم إكمالها *(١٠ دقائق)*.

انقسموا الآن إلى مجموعات تتألف كل منها من أربعة أشخاص، وليقرأ بعضكم على بعض ما قد كتبتموه في القوائم. قارنوا بين إجاباتكم وإجابات الآخرين.

التحليل:

- من الطفل الذي بينك وبينه قواسم مشتركة؟
- ما الإجابات التي نالت إعجابك؟
- ما السؤال الذي كان من الصعب عليك الإجابة عنه؟

اللعبة ٧١ **من ١٠ سنوات**

دوائــــــــر التركيــــــــز

الهدف:

يستطيع الأطفال من خلال هذا التمرين التركيز على الجوانب الإيجابية في شخصية كل منهم والتحدث عنها للآخرين. هذه اللعبة تنمي وتطور الوعي الذاتي للطفل، وتتيح له إمكانية مقارنة نفسه مع الآخرين.

التعليمات:

رتبوا الكراسي بشكل دائري على صفين، حيث يكون كل صف مواجهاً للآخر. على الجميع الآن أن يجلسوا. سوف أعطيكم موضوعاً للبحث، حيث يشارك به كل شريكين متقابلين. على التلاميذ الذين يجلسون في الدائرة الداخلية أن يتحركوا بمقدار مكان واحد إلى اليسار، حيث يصبحون مقابل أشخاص جدد، على أن تكون هذه الحركة في غضون *(دقيقتين)*.

الموضوع الأول: «ما الذي أجيد فعله؟» *(دقيقتين)*.

عند انتهاء المحادثة دع الأطفال في الدائرة الداخلية ينتقلون إلى الكرسي التالي يساراً.

موضوع الحوار التالي هو: ما الشيء المهم والممتع الذي أستطيع التفكير به؟». *(دقيقتين)*.

موضوعات البحث الأخرى:

- الشخص الذي يتقبلني كما أنا.
- كيف أتفاعل تجاه النقد الموجه إلي؟
- المكان الذي أستطيع أن أرتاح به بشكل جيد.
- النجاحات التي حققتها في حياتي.
- الهدف المهم جداً بالنسبة لي.
- ماذا يقوّم الآخرون في شخصي؟
- بماذا أفخر في نفسي؟
- المخاطرة التي أقدمت عليها.
- أفضل معاناة عبر حياتي.
- عملي المفضل.
- يحترمني ويقدرني.
- الموقف الذي كنت به راضياً عن نفسي.
- أفضل عطلة قضيتها في حياتي.
- أكبر سعادة منحتها لأحد ما.
- المرض الذي تحملته وكنت قوياً وثابتاً في مواجهته.
- أفضل ما في أسرتي.
- أفضل ما في صفي.

التحليل:

- ما الموضوع الذي تحب أن تتحدث عنه بشكل ملحّ؟
- ما الموضوع الذي تجد صعوبة في التحدث عنه؟
- ما الشيء الجديد الذي عرفته عن زملاء الصف؟
- كيف هي حالتك النفسية الآن؟

ينظـــر بعـــضنا إلى بعـــض

الهدف:

لتطوير الوعي الذاتي لا بد من التعرف على أجسامنا وإمكانياتها وقدراتها.

يعتبر الوجه هو الجزء المهم من الجسم، إذ من خلاله تنعكس طباعنا وخصوصية شخصيتنا. من المهم جداً لكل طفل أن يتعلم تقبل ومحبة وجهه كما هو. أثناء تنفيذ هذه اللعبة يستطيع الأطفال التدرب على تركيز اهتمام كل منهم على وجهه، مع محاولة وصفه ورسمه بشكل واقعي.

الأدوات:

مرآة جيب. ورقة بيضاء وقلم رصاص لكل طفل.

التعليمات

أخبروني من فضلكم ما تأثير الوجه الممتع والجذاب؟ هل تستطيعون أن تختاروا على سبيل المثال وجهاً جذاباً؟ ما هو الفرق بين الوجه الجميل والوجه الممتع والجذاب؟ لماذا يعد امتلاك وجه جذاب أهم من امتلاك وجه جميل؟ ماذا يحصل فيما لو غلفنا وجهنا بقناع حيث لا يظهر منه سوى العينين؟

من خلال وجهك تظهر للآخرين من تكون. ونستطيع من خلال الوجه التعبير عن أحاسيسنا وحالة روحنا. بعض ملامح الوجه، كشكل الأنف أو الفم، يمكن أن تورث ضمن الأسرة من جيل إلى جيل. كل وجه له صفاته الرائعة التي لا تتكرر. إن قسمات الوجه لا تتكرر، وكل وجه له بصمته الخاصة مثل بصمة الإصبع. لقد أحضرت عدداً من مرايا الجيب سوف أوزعها عليكم. انظروا في المرآة إلى وجوهكم بانتباه شديد. تذكروا شكل الجفن، ومقلة العين؛ شكل الأنف، والشفاه والذقن...

الآن، خذ القلم والورقة وحاول رسم قسمات وجهك. لا تدون على الورقة اسمك *(١٠ دقائق)*.

اجمعوا الأوراق ووزعوها من جديد دون أن يعرف الأطفال ممن الورقة التي حصلوا عليها.

أما الآن، اجلسوا على شكل حلقة دائرية، في غضون خمس *دقائق* تفحصوا وجوه الأطفال (من الطبيعي أن يضحك الأطفال أثناء ذلك).

على كل منكم أن يحاول معرفة صاحب الرسمة التي حصل عليها، وأي وجه هو المرسوم. طالما أن ليس جميع الرسومات قد تمت معرفة أصحابها من قبل الأطفال، فلا تخبروا الأطفال فيما إذا حزروا من هو صاحب الوجه المرسوم على الورقة.

عندما يتم تقديم جميع الرسومات وتوزيعها على تلاميذ الصف، امنحوا التلاميذ مدة *(١٠ دقائق)* لمعرفة صاحب الوجه المرسوم على الورقة. بهدف تبسيط التمرين وإنجازه بسرعة، تستطيعون إشراك جميع الأطفال معاً في حل لغز من صاحب الوجه المرسوم على الورقة التي عرضت أمام الجميع. في نهاية التمرين، وعندما تبقى بعض الرسومات التي لم يتم تخمين من هم أصحابها تصبح اللعبة أكثر متعة وأقل توتراً.

التحليل:

- أي جزء من أجزاء الوجه كان صعباً رسمه؟
- أي جزء من أجزاء وجهك كان رسمه أكثر متعة؟
- أي رسمة من الرسومات التي شاهدتها ترك فيك انطباعاً قوياً؟
- هل كان من السهل عليك أن تحزر؟
- وجه مَن مِن أقربائك يشبه وجهك؟ تشابه في العيون، تشابه في الأنف ...إلخ؟

اللعبة ٧٢ **من ٩ سنوات**

مــــــن أنـــــا؟

الهدف:

لدى كل طفل تطلعات واهتمامات في منحه بعض الاهتمام والاحترام. كل شخص يسعى لكي يكون مميزاً عن الآخرين، لذلك نرى أن الأطفال يحتاجون

جداً لمثل هذه التمارين التي تضعهم في مركز الاهتمام العام. إن ذلك يضعه في جوّ نفسي مريح جداً وآمن.

من خلال ممارسة هذا التمرين، يستطيع كل تلميذ تحضير وصف مختصر عن شخصيته، وإعطاءه للمعلم على شكل لغز لعرضها على الأطفال الآخرين.

الأدوات:

ورقة وقلم لكل طفل.

التعليمات

أرجو من كل واحد منكم الآن أن يكتب لغزاً، يصف فيه نفسه على، سبيل المثال: يستطيع أحدكم أن يكتب: «أنا طفل أعيش في منزل أبيض اللون وصغير. أحب أن أخرج في نزهة برفقة كلب ضخم أسود اللون. أنا ماهر في رسم اللوحات الجميلة. أحب جداً اللعب بكرة القدم. أحياناً أكون قليل الصبر. من أكون أنا؟». وهكذا يكتب كل تلميذ خمس أو ستة عبارات تنتهي دائماً بسؤال من أنا؟».

تجمع الأوراق وتوضع في علبة وتمرّر أمام الأطفال. كل طفل يسحب ورقة واحدة. في حال سحب أي طفل ورقته يعيدها ويستبدلها بورقة أخرى.

يقوم بعد ذلك كل تلميذ بقراءة الورقة التي حصل عليها أمام تلاميذ الصف، ويطلب من التلاميذ أن يحزروا من الطفل المقصود. عندما يحزر الأطفال اسم الطفل ينتقل الدور إلى الطفل التالي.

التحليل:

- هل أقدمت على طرح لغز صعب على شريكك؟
- هل حزر شريكك اللغز بسرعة؟
- ما أكثر لغز نال إعجابك؟

الإنســــــان الآلـــــــي

الهدف:

إنها لعبة ممتعة تلعب بشكل زوجي، لا سيما في تلك الصفوف التي يسودها جوٌ من الثقة المتبادلة بين التلاميذ، ويمتلك الأطفال فيه الخبرة اللازمة لممارسة الألعاب النفسية. من خلال هذه اللعبة، يتاح للطفل التعرف إلى ذاته. هذا يساعد الأطفال في تطوير وعيهم الذاتي.

التعليمات

أريد أن أقترح عليكم اللعب بلعبة ممتعة جداً.

توزعوا من فضلكم بشكل زوجي واختاروا ذوي الأرقام الأولى، وذوي الأرقام الزوجية.

في البداية، سوف يعمل الأطفال ذوي الأرقام الأولى، ويقومون بدور الإنسان الآلي (روبوت).

يتصف الإنسان الآلي بثقل الحركة وجمود تعابير الوجه.

إنه يقف بالقرب من الشريك رقم اثنين، يدير رأسه باتجاهه ويتحرك نحوه بحركة ميكانيكية، ثم يعود أدراجه إلى الخلف.

يكرر حركته تلك عدة مرات إلى الأمام والخلف. عندما يقترب الروبوت، يصدر صوته الآلي الجاف المؤلف من كلمتين: «من أنت؟».

عندما يسمع الروبوت الجواب يدور ويعود إلى الخلف إلى مكانه السابق، ثم يقترب من جديد إلى الشريك، ويسأل السؤال نفسه: «من أنت؟». وهكذا يستمر الحال مرات عدة. يقدم الطفل رقم اثنان الإجابة التي تخطر في باله كل مرة. قد يكون الجواب عبارة قصيرة ومختصرة، أو إشارة، أو فكرة، أو شعور. وقد يقوم الطفل الثاني باختيار العبارات التي يريدها أثناء الإجابة. ذلك أمر عادي تماماً. لديكم *(خمس دقائق)*.

بعد خمس *دقائق* يتم تبادل الأدوار بين الأطفال. يتبادل بعد ذلك كلا الشريكين الانطباعات *(٣ دقائق)*.

التحليل:

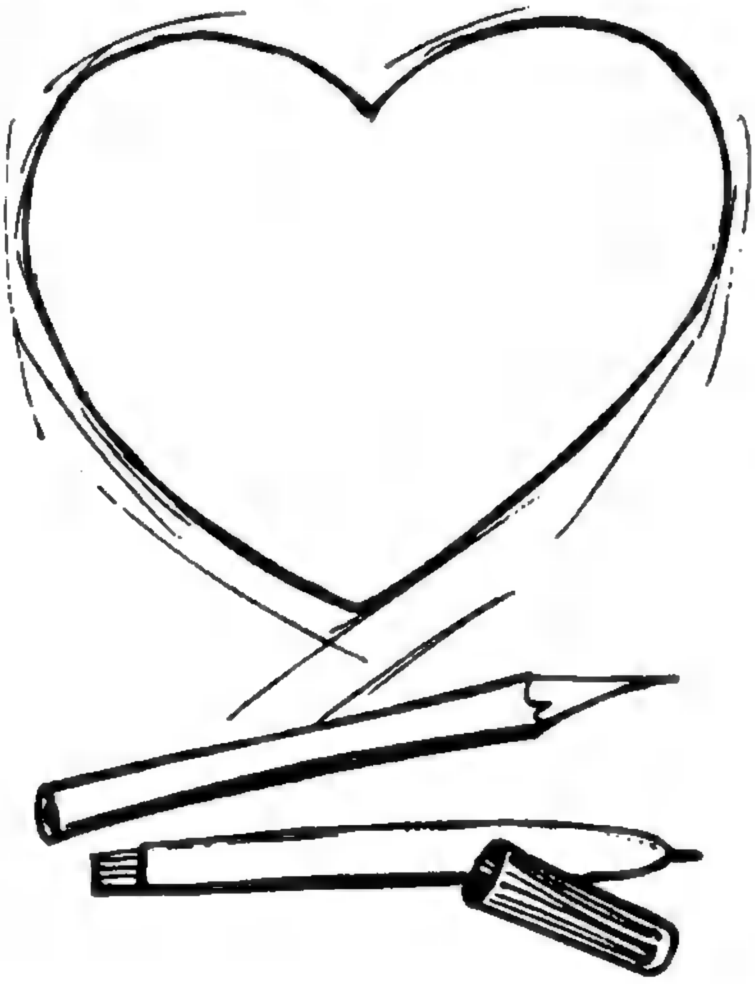
- ما الذي أدهشك في إجاباتك؟
- ما الذي أدهشك في إجابات شريكك؟
- هل أجبت بإجابات متناسقة؟
- هل تعتقد أن من الضروري طرح سؤال «من أنت»؟ ما الأسلوب الأفضل لكي تتعرف أكثر على شخص ما؟

اللعبة ٧٥ **من ٨ سنوات**

قلب الصف

الهدف:

هذه اللعبة، وبفضل الرمزية التي تتضمنها، يكون توقيتها ممتازاً عندما تتزامن مع بعض المناسبات أو الأعياد: عيد رأس السنة، أو عيد المرأة العالمي (٨ آذار). ويمكن أن نمارس هذه اللعبة في أي يوم آخر. يرسم على كرتونة كبيرة قلب، وتكتب فيه عبارات إيجابية. يفعل ذلك كل تلميذ بدوره، وذلك لكي يشعر كل طفل أنه جدير بالحب والاحترام والتقدير والاهتمام.



الأدوات:

ورقة بيضاء، أقلام رصاص، أقلام فلوماستر، قلب كبير مقصوص من الكرتون أحمر اللون.

التعليمات

هل تعلمون أن لدى صفنا قلبه الخاص؟ أريد من كل شخص منكم أن يقوم بعمل طيّب تجاه زميله. اكتبوا أسماءكم على ورقة بيضاء لكي يتم سحب بعض الأسماء. من الضروري الانتباه إلى ضرورة عدم قيام الطفل بسحب ورقة تتضمن اسمه، في مثل تلك الحالة يجب تبديل الورقة.

سوف أخبركم الآن ما الذي عليكم أن تفعلوه. لقد جلبت معي قلباً كبيراً. والذين سوف تظهر أسماؤهم في القرعة سيأخذون ورقة وقلماً ويدونون تلك العبارات التي فكروا بها. يمكن أن تكتبوا: «يعجبني في باسم صفة المرح»، «لدى لينا دائماً أفكار رائعة»، «كريم دائماً على استعداد لمد يد المساعدة». إذا شعرت أن العبارات التي اقترحها التلاميذ مناسبة، خذ قلم فلوماستر واكتبها على قلب الصف الأحمر.

ضع القلب الأحمر على الطاولة حيث يستطيع الأطفال التجمع حوله من جميع الجهات. بعد تقويم وتحليل التمرين، يمكن أن يصبح قلب الصف عبارة عن لوحة فنية تزيينية يمكن تعليقها على أحد الجدران.

التحليل:

- هل أعجبتكم هذه اللعبة؟
- ما الذي يعجبكم في هذا القلب؟
- هل كان من السهل عليك تأليف عبارة مدح بحق طفل آخر؟
- هل أعجبك ما كُتب في القلب عنك؟

اللعبة ٧٦ **من ٧ سنوات**

محادثـــــة وديـــــة

الهدف:

يتيح هذا التمرين للأطفال لفت انتباه الصف إليهم. إن الأسئلة التي توجّه للأطفال يجب أن تكون بسيطة، ومحببة، وغير جارحة من الناحية النفسية. إضافة

إلى ذلك يجب تحديد عدد الأشخاص الذين سوف يقومون بطرح الأسئلة. يساعد هذا التمرين التلميذ على التدرب على النطق، والتحلي بالمقدرة والجرأة على مخاطبة الجماعة. هذا يمنحه الشعور بالثقة بالنفس، والتأكد من إمكانيات نجاحه في خوض هذا التمرين.

التعليمات

اجلسوا من فضلكم على شكل حلقة دائرية.

سوف نضع في مركز الدائرة كرسياً فارغاً.

أريد أن أقترح عليكم أن تلعبوا لعبة سوف نطلق عليها تسمية «المحادثة الوديّة».

سوف يجلس أحد منكم على الكرسي الموضوع في مركز الدائرة. عليه أن يجيب عن بعض الأسئلة التي سوف يطرحها عليه بعض زملائه في الصف.

يستطيع أن يختار حسب رغبته اثنين من التلاميذ الذين يمكنهما أن يطرحا عليه سؤالاً واحداً أو سؤالين. على سبيل المثال:

«ما هو الطعام المفضل لديك؟».

«ماذا تفعل بعد عودتك من المدرسة؟».

«متى تذهب إلى النوم مساءً؟».

«ما الطريق الذي تتبعه عند الذهاب إلى المدرسة؟».

«هل لديك أخوة أو أخوات؟» ...إلخ.

تسمى هذه اللعبة «المحادثة الوديّة»، وذلك لأنه لا يجوز طرح أسئلة استفزازية على التلميذ الذي يجلس في مركز الدائرة. عند طرح الأسئلة يجب الوقوف. عند انتهاء التلميذين الذين تم اختيارهما من طرح أسئلتهما، وإذا أراد تلميذ آخر طرح أي سؤال، يجب عليه الاستئذان: «أنا أيضاً أرغب في طرح عدة أسئلة!»، ثم يوجه الأسئلة إلى التلميذ الجالس في مركز الدائرة. هل فهم الجميع كيفية القيام بهذه اللعبة؟ من يرغب منكم في أن يجلس أولاً في مركز الدائرة؟

بهدف تشجيع تلاميذ الصف، من الممكن على المعلم أن يجلس أولاً في مركز الدائرة. يجب عدم إطالة زمن هذه اللعبة، تكفي لك (٢٠ دقيقة). ويمكن إكمال اللعبة في يوم آخر.

التحليل:

- هل كانت لديك رغبة في الجلوس في مركز الدائرة؟
- هل وجدت صعوبة في الإجابة عن الأسئلة عندما جلست في مركز الدائرة أمام أنظار الجميع؟
- هل تقيد جميع التلاميذ بقواعد اللعبة؟

اللعبة ٧٢ **من ٦ سنوات**

أنـــا طفـــل مميـــز

الهدف:

تستخدم أثناء تنفيذ هذا التمرين طريقة التخيل الموجه، وذلك من أجل إظهار تميز كل طفل وأهميته.

التعليمات:

ما هي عبارات المديح التي قيلت بحقك عبر حياتك كلها، وارتحت لها ارتياحاً شديداً؟

هل خاطبك أحد ما قائلاً: أنت إنسان مدهش أو ذو شخصية لا مثيل لها؟

هل تصح مخاطبة أحد ما وإخباره بأنه «إنسان مدهش»؟

كيف يمكن أن تبرهن تميز أحد ما، وأن شخصيته لا مثيل لها؟

أريد أن أدعوكم للتجوال في عالم الخيال، حيث ستسمعون الكثير من الكلمات الرائعة والطيبة بحقكم.

اجلسوا بشكل مريح وأغمضوا أعينكم. استرخوا مع إجراء شهيق عميق وزفير.

هل تعلم أنه في أعماق كل منا تختبئ نجمة رائعة وسحرية لا مثيل لها؟ هذه النجمة تميزنا عن جميع الأشخاص الآخرين. لدى كل منّا نجمته الخاصة به. تتميز بعض النجمات عن غيرها باللون، وبعضها الآخر بالحجم. لكن كلاً منا يحمل داخل روحه مثل هذه النجمة التي تجعله مميزاً ولا مثيل له. دعنا نبحث عن نجمتك الخاصة.

يمكن أن تكون نجمتك الخاصة موجودة في رأسك. ويمكن أن تكون مختبئة داخل قلبك، أو في بطنك، أو في أي مكان آخر. حالما تكتشف مكان وجود نجمتك السحرية ارفع يدك إلى الأعلى.

انتظر الإشارة الصادرة عن الأطفال، حيث يعلنون إيجادهم لنجماتهم السحرية.

عظيم! أنت وجدت نجمتك الخاصة. انظر إليها بكل انتباه. ما هو لونها؟ ما حجمها؟ تخيل الآن في نفسك وجه نجمتك المريح الذي تعلوه السعادة! هل ترى الابتسامة العريضة على محياها؟ أم ترى ابتسامة خفيفة وهادئة؟ عندما تلاحظ الابتسامة على وجه نجمتك، ارفع يدك بهدوء.

انتظر إلى حين قيام جميع الأطفال بإعطاء الإشارة. إن نجمتك تبتسم وتضحك، وذلك لأنها تعرف سراً مهماً وكبيراً. (ابتدئ الكلام بصوت منخفض ومعبر). بحذر، بحذر، امسك نجمتك بيدك، قربها من أذنك، استمع إليها بانتباه وحاول أن تعرف ما الذي تريد أن تقوله لك.

إنها تريد أن تقول لك لماذا أنت طفل مدهش ومميز ولا مثيل له. بعد أن تنهي إصغاءك إلى النجمة بكل اهتمام وتتفهم كل ما قالته، ارفع يدك من جديد بهدوء.

انتظر من جديد حتى يقوم جميع الأطفال بإعطاء الإشارة.

أصبحت تعرف الآن السبب الذي يجعلك إنساناً مميزاً ولا مثيل له. احمل نجمتك الآن، وبكل هدوء، وأرسلها عميقاً وعميقاً داخل روحك، إلى هناك حيث وجدتها. هي الآن سوف تذكّرك بشكل دائم بصفاتك النادرة. خاطب نفسك بصوت منخفض وقل لها: «أنا إنسان مميز ونادر، ليس له مثيل!».

تستطيع الآن أن تمط جسدك، وتقوم بعملية استرخاء لعضلات جسدك تباعاً. ودّع نجمتك، وافتح عينيك بشكل تدريجي. انظر إلى جميع الأطفال المتواجدين حولك داخل الصف وعد إلينا.

التحليل:

- أين عثرت على نجمتك الخاصة؟
- هل لها اسم؟
- هل أعجبتك؟
- ماذا قالت لك؟
- هل أصبحت تثق الآن بتميزك وقدراتك؟
- كيف تشعر الآن؟
- هل تريد أن تسمع من وقت لآخر من الآخرين أنك إنسان مميز ومدهش؟

اللعبة ٧٨ **من ٩ سنوات**

أنـــــت مميـــــــز

الهدف:

إن التحدث عن الأخطاء ونقاط الضعف عند الكثير من الأطفال أسهل من التحدث عن الجوانب القوية أو الإنجازات الإيجابية التي حققوها. حتى إن الأطفال الذين يعتبرون أنفسهم موهوبين أو واثقين بأنفسهم، عند تعرضهم لتأثير الشدات النفسية والتوترات بسبب المشكلات والمواقف الحرجة، يسرعون لإدانة أنفسهم. على سبيل المثال: «أي مجنون أنا!»، «أي غبي أنا!»، «لا أحد يحبني!».. يحصل أحياناً أن نسمع بعض اللوم أو الكلمات السيئة بحقنا، ونعتمد عليها في تقييم أنفسنا والحكم على شخصيتنا، لذلك يجب تعليم الأطفال في سن مبكرة الحفاظ على الموقف الإيجابي تجاه أنفسهم، حتى في حالات التوتر والشدات النفسية. تتيح هذه اللعبة للأطفال القيام بذلك. إنه تمرين رائع يفيد في «التشجيع». يمكن تكرار هذا التمرين مع إدخال تعديلات متنوعة عليه (على سبيل المثال:

اذكر اعضاء جسمك المهمة والسليمة، عدد كل ما تعلمته في الأعوام الماضية... هكذا إلخ).

التعليمات

قفوا جميعاً على شكل دائرة. من منكم يحب المثلجات المصنوعة من الشوكولا فليرسم بإصبعه حرف «ش»، أما من يحب المثلجات المصنوعة من الفريز فليرسم حرف «ف». ومن يحب هذه وتلك يجب عليه أن يختار شيئاً واحداً. على كل من يجد الطفل المحب للنوع الآخر من المثلجات أن يرفع يده فوق رأسه، أي يجب تشكيل ثنائية من الأطفال: الأول يحب المثلجات المصنوعة من الشوكولا، والثاني يحب المثلجات المصنوعة من الفريز.

سوف أخبركم الآن ما الذي يجب عليكم فعله. يبدأ اللعب الطفل الذي يحب المثلجات المصنوعة من الفريز. في غضون دقيقة يجب على الطفل الذي يحب الفريز أن يهيئ حقيقة كاملة عن نفسه. يجب أن تقول إلى شريكك كل ما يعجبك في نفسك. يجب أن تبرهن له أنك الإنسان البارع، وأنك تجيد فعل أشياء كثيرة؛ وأن تخبره عن النواحي الإيجابية في طبعك. تحدث بقدر ما تستطيع أثناء هذا الزمن. أريد في كل *ثانية* أن تقول شيئاً جديداً عن نفسك، وعلى شريكك أن يوافقك الرأي ويدعمك كل مرة تذكر فيها شيئاً جديداً عليه أن يحسب ويعد بصوت مسموع: «أنت إنسان بارع؛ مرة. أنت إنسان بارع؛ مرتين»... وهكذا دواليك. يجب عليه ألا يضحك عندما تذكر شيئاً ما غير عادي أو غريباً بالنسبة له. إذا كنت تفكر بنفسك فقط في النواحي السلبية، عليك أن تذكر مع ذلك كل ما هو جيد. قل ما هو جيد حتى ولو كان ذلك من قبيل الأمل، حيث يمكن أن تكون كذلك على سبيل المثال: إذا لم يكن أنفك يعجبك مثلاً، عليك مع ذلك أن تقول بثقة إن أنفي يعجبني، أو «لدي أنف رائع».. وهكذا لديك الآن *(٦٠ ثانية)*. انتبه! استعد! ابدأ *(دقيقة واحدة)*.

والآن جاء دور من يحب المثلجات المصنوعة من الشكولا. تحدث بسرعة عن نفسك وصفاتك الجيدة، على شريكك أن يوافقك ويدعمك ويعد صفاتك الجيدة *(دقيقة واحدة)*.

إذا شعر أحد منكم بالانزعاج أو عدم الثقة أثناء تنفيذ هذا التمرين، يجب أن يخاطب نفسه قائلاً: «أنا أحب نفسي، أنا إنسان مدهش ومميز! أنا أحب نفسي، أنا إنسان مدهش ومميز!».

في كل مرة تدور في رأسك أفكار سلبية عن نفسك، تذكر أنك تحتاج إلى تنمية وتطوير قدراتك أكثر فأكثر، فالإنسان لا يمكنه أن يكون كاملاً في كل شيء.

التحليل:

- هل تذكر كثيراً من الأمور الجيدة عن نفسك؟
- هل تحدث نفسك أحياناً قائلاً: لقد أبليت بلاءً حسناً في هذا العمل؟
- لماذا يعتبر التحدث عن نفسك بصورة جيدة أمراً مهماً؟
- ماذا تعلمت من شريكك؟

اللعبة ٧٩ **من ٩ سنوات**

إيفـــــــان المجنـــــــون

الهدف:

نستطيع من خلال هذا التمرين تعليم الأطفال ضبط النفس في المواقف الحرجة وعندما يتعرضون للإساءة. إضافة لذلك نلفت انتباههم إلى ضرورة تقبل النقد السلبي بحقهم، على ألا يكون ذلك من موقف ضعف بل من موقف قوة، وذلك عن طريق توجيه خيال وتصور الأطفال عن الموقف السيئ، وتحويله إلى شعور بالنصر. تعتمد هذه اللعبة على فكرة مغزى وأهمية التصورات والأفكار الإيجابية عن شخصية الشخص نفسه، وذلك من أجل تطوير وتنمية الوعي الذاتي للأطفال.

التعليمات:

من منكم واجه موقفاً محرجاً ولو مرة واحدة، مثلاً عندما رفض الأطفال الآخرون اللعب معه؟ من منكم أقدم ولو مرة واحدة على إزعاج صديقه رافضاً طلبه قائلاً: أنا مشغول وليس لدي وقت؟

نتعرض أحياناً إلى مواقف يرفض فيها الآخرون التواصل أو التعامل معنا. في مثل تلك الحالات يمكن أن يساعدنا خيالنا. بتلك المساعدة نستطيع أن نحافظ على علاقات جيدة مع أنفسنا. سوف أشرح لكم كيف يتم فعل ذلك:

اجلسوا من فضلكم بشكل مريح وأغمضوا عيونكم. تصور نفسك أنك اقتربت من مجموعة أطفال يلعبون، طلبت منهم أن تلعب معهم، لكن أولئك الأطفال صرخوا في وجهك: ابتعد من هنا أيها المجنون. عندها سوف تتخذ قراراً تحرجهم به. تصور نفسك كما في قصة الصغير إيفان المجنون الذي يصبح تدريجياً أكثر مرحاً وقوة وأكثر براعة وطيبة، حيث يمكنك أن تتخيل نفسك أنك إيفان المجنون في قصة الذئب الأبرش. تخيل أن الأطفال ما زالوا يلعبون مع بعضهم بعضاً، وما زالوا يديرون ظهرهم لك. اجعل إيفان المجنون يصبح أكبر حجماً وأكثر قوة ومقدرة، حيث يتحول إلى عملاق ذي مقدرات سحرية. دعه يكتب اسمك بحروف ذهبية كبيرة.

تستطيع الآن أن ترى الأطفال كيف يستديرون إليك وهم بغاية الدهشة والخوف: كيف يتحول ذلك «المجنون الصغير» إلى عملاق جبار وحقيقي، أكبر من أي عملاق رأته عيونهم في حياتهم. تصور الآن أن ذلك العملاق هو أنت. تستطيع أن تترك أيضاً انطباعاً عميقاً في نفوس الأطفال عندما تحول درعك إلى درع ذهبي. استمع إلى دهشتهم الشديدة: «واه، ما هذا؟! إنه شيء عجيب!». يقتربون منك ويسألون: هل نستطيع لمسك؟ هل نستطيع أن نلعب معك؟ عندها تفهم أنك تثير دهشتهم ويحلمون فقط بمجرد الاقتراب منك والوقوف إلى جانبك *(١٥ ثانية)*.

تستطيع الآن العودة من جديد إلى الوضع الطبيعي. واحفظ في ذاكرتك طويلاً شكل ذلك العملاق - إيفان المجنون. حاول أن تشعر بالمتعة والسرور لأنك في نهاية الأمر استطعت أن تحصل على الاعتراف والاهتمام. قل في نفسك «أنا شخص مهم وممتع!».

استفق الآن بشكل تدريجي، واجعل جميع عضلات جسمك بحالة استرخاء، ثم افتح عينيك....

التحليل:

- هل تستطيع أن تتخيل نفسك بهيئة جميلة كإيفان المجنون يحمل سيفاً ودرعاً ذهبياً؟
- كيف تشعر عندما تثير إعجاب الأشخاص المحيطين بك؟
- لماذا يعد من المهم جداً أن تفكر عن نفسك بصورة جيدة؟
- ماذا يعني أن تكون دقيقاً ومهتماً بالآخر؟
- ماذا يعني أن تفكر بشكل جيد عن نفسك؟

اللعبة ٨٠ — من ٦ سنوات

ميـــــك ومـــــاك

الهدف:

يتطلب تنفيذ هذه اللعبة وجود دميتين قماشيتين، نطلق عليهما على سبيل المثال اسمي ميك وماك. للدميتين طباع متناقضة. يمكن أن يتصف ميك بالشجاعة والتهور، لكنه يميل إلى التفاؤل. أما ماك يتصف بالحذر وعمق التفكير والنقد اللاذع وعدم التفاؤل. اطلب من الأطفال أن يقوموا بأنفسهم باقتراح صفات لكل من ماك وميك وذكرها في الصف. بهذا الشكل نستطيع أن نطلع الأطفال على المفاهيم المعنوية والتجريدية. من خلال مجريات اللعبة يستطيع الأطفال الاطلاع على صفات الشخصين كليهما، وكذلك تنمية إحساس المرح لديهم والمرونة في العلاقات الاجتماعية في مجرى الحياة. نقترح عليكم أثناء اللعبة منح الأطفال إمكانية تقمص شخصية ميك وماك.

إضافة لذلك، تستطيعون بمساعدة هاتين الدميتين إعطاء الأطفال وظيفة منزلية في غاية الفاعلية والأهمية. في نهاية الأسبوع، يستطيع أحد الأطفال اصطحاب الدميتين معه إلى المنزل أثناء العطلة الأسبوعية. مع بداية الأسبوع يمكن تنظيم عمل تربوي رائع: الطفل الذي اصطحب معه الدميتين القماشيتين إلى منزله عليه فور إرجاعهما أن يُعلم الصف بما فعلوه، وما عانوا منه أثناء عطلة نهاية

الأسبوع. إضافة لذلك يستطيع الأطفال التدرب على مخاطبة الصف والجماعة، والتعبير عن إنجاز المهمة التي نفذها، والتي يمكن اعتبارها مهمة ومسؤولة، والتحدث عن الكيفية التي تمكنوا بها من الاهتمام بالحيوانات أثناء العطلة، وما الذي علموهما إياه.

الأدوات:

دميتان قماشيتان.

التعليمات:

لقد جلبت معي إلى صفنا اثنين من الحيوانات الجديدة. سوف يبقيان لدينا هنا في الصف. سوف يتكلمان معكم من وقت لآخر. اسم أحد الحيوانين ميك، واسم الأخر ماك. يرغبان كلاهما بالتعرف إليكم. أستطيع أن أخبركم أنه على الرغم من التشابه الكبير من حيث الشكل الخارجي إلا أنهما مختلفان جداً في الطباع. تستطيعون أن تتقابلوا وتتحادثوا مع كل منهما. يستطيع التلاميذ جميعهم - بالتالي - طرح الأسئلة على ميك أو ماك، وهما سوف يجيبان عن أسئلتكم بمساعدتي.

يجب أن تسعوا جاهدين حيث لا يتكون لدى الأطفال انطباع سيئ عن أحد الحيوانين وانطباع جيد عن الحيوان الآخر.

يجب التعبير عن نقاط الضعف ونقاط القوة لدى كل من طباع الحيوانين. إن الإجابة المباشرة والمستقيمة تخمد بسرعة الاهتمام الشخصي لدى التلاميذ.

التحليل:

- ما الذي أعجبك في ميك وماك؟
- ما الذي أثار إعجابك في ميك؟ وما الذي لم يعجبك به؟
- ما الذي أثار إعجابك في ماك؟ وما الذي لم يعجبك به؟
- ما هي الأفكار التي تتوافد إلى مخيلتك عندما تفكر في الحيوانين كليهما؟
- مَن مِن الحيوانين تشبه طباعه طباعك أكثر؟ هل تشبه طباع ميك أم ماك أم كليهما؟

التـــــشابه و الاخـــــتلاف

الهدف:

تهدف هذه اللعبة إلى مساعدة الأطفال في اكتشاف الصفات المميزة لدى كل منهم من جهة؛ ومن جهة ثانية يمكن إيجاد لدى كل طفل صفات وميزات يشترك فيها مع الآخرين.

الأدوات:

ورقة بيضاء وقلم رصاص لكل طفل.

التعليمات

من منكم يشعر بالسرور عندما يكتشف أوجه التشابه بينه وبين الأطفال الآخرين؟ من منكم يشعر بالارتياح عندما يكون مختلفاً عن الآخرين؟

يتميز كل منّا بهذه الصفة أو تلك. انقسموا إلى مجموعات ثنائية، لتجلس كل ثنائية خلف طاولتها.

جدا ثمان مميزات أو صفات مشتركة بينكما. بعدها جدا ثمان صفات يتميز فيها كل منكما عن الآخر.

يستطيع كل منكما طي الورقة البيضاء وتقسيمها إلى قسمين: أحدهما للصفات المشتركة، والقسم الآخر للصفات غير المشتركة. يدوّن على القسم اليساري من الورقة «التشابه»، وعلى القسم اليميني «الاختلاف». دوّن الآن في قسم «التشابه» الصفات المشتركة مع زميلك، وفي قسم الاختلاف الصفات غير المشتركة بينكما.

ارسم الآن شكلين: الأول يظهر بعض الصفات المشتركة والثاني يظهر إحدى الاختلافات المهمة بينكما.

بعد الانتهاء، على المعلم أن يطلب من الأطفال عرض رسوماتهم على تلاميذ الصف الباقين.

التحليل:

- ما الذي كان أصعب بالنسبة لك: إيجاد التشابه أم الاختلاف؟
- ما هي أهم الصفات المشتركة بينك وبين شريكك؟
- ما هي الصفات غير المشتركة مع شريكك؟
- هل أعجبتك وجوه التشابه أكثر؟ أم وجوه الاختلاف؟

الفهرس

إلى القراء المحترمين! ٥

المدخل ٧

الفصل الأول
الشعور بالانتماء للجماعة

اللعبة ١ خيط العنكبوت ٢٣
اللعبة ٢ الاسم همساً! ٢٥
اللعبة ٣ الاسم والحركة ٢٦
اللعبة ٤ التعارف ٢٧
اللعبة ٥ ماذا أحب أن أعمل... ٢٨
اللعبة ٦ جميعنا نتشابه بشيء ما ٣٠
اللعبة ٧ التماثيل ٣١
اللعبة ٨ السيارات ٣٢
اللعبة ٩ هدير المحرك ٣٤
اللعبة ١٠ برافو! ٣٥
اللعبة ١١ أحد ما غائب ٣٧
اللعبة ١٢ التدرب على قيادة الأوركسترا ٣٨
اللعبة ١٣ عشرون سؤال ٣٩
اللعبة ١٤ القصة العائلية ٤٠
اللعبة ١٥ مكاني الشخصي الخاص ٤١
اللعبة ١٦ ما المهم بالنسبة لي؟ ٤٤
اللعبة ١٧ صورة جماعية ٤٥

الفصل الثاني
التواصل

اللعبة ١٨ إعطاء القناع ٤٩
اللعبة ١٩ نعم أم لا ٥٠
اللعبة ٢٠ تمثيل هزلي ٥١
اللعبة ٢١ لكن معاً ٥١
اللعبة ٢٢ التشابه ٥٢
اللعبة ٢٣ مواصفات الشريك ٥٤
اللعبة ٢٤ التحية المضحكة ٥٦
اللعبة ٢٥ السكوت من ذهب ٥٨
اللعبة ٢٦ أعطيك الشيء الذي يوجد لدي ٥٩
اللعبة ٢٧ مقابلة صحفية ٦٠
اللعبة ٢٨ فارغ أم مليء ٦١
اللعبة ٢٩ جميعنا معاً ٦٢
اللعبة ٣٠ المساج ٦٣
اللعبة ٣١ كتف إلى كتف ٦٥
اللعبة ٣٢ شخص لشخص ٦٦
اللعبة ٣٣ القرش والبحار ٦٧
اللعبة ٣٤ الهدية السرية ٦٩

الفصل الثالث

الإدراك الحسي

اللعبة ٣٥ الحقيبة السحرية ٧٣
اللعبة ٣٦ الملامسة ٧٤
اللعبة ٣٧ الكشتبان ٧٥
اللعبة ٣٨ الأنف ٧٦
اللعبة ٣٩ المخبر السري ٧٨
اللعبة ٤٠ الفول ٧٩
اللعبة ٤١ كم عددنا ٨١
اللعبة ٤٢ إيفان و دليلة ٨٣
اللعبة ٤٣ رسمة على الظهر ٨٣
اللعبة ٤٤ أنين الملكة ٨٥
اللعبة ٤٥ أين أنا؟ ٨٦
اللعبة ٤٦ الوصف بعيون مغلقة ٨٧
اللعبة ٤٧ إنه شبيه بالبيانو! ٨٨
اللعبة ٤٨ نغمة صوتي ٩٠
اللعبة ٤٩ العين الحادة ٩٢
اللعبة ٥٠ من صوته في الغناء أقوى من الجميع ٩٣

الفصل الرابع

التماسك الجماعي

اللعبة ٥١ أنت تعجبني ٩٧
اللعبة ٥٢ الصديق الجيد ٩٩
اللعبة ٥٣ قصة حياة صديق ١٠٠
اللعبة ٥٤ العناق ١٠٢
اللعبة ٥٥ حكّ الظهر ١٠٤
اللعبة ٥٦ إصبع إلى الأعلى! ١٠٥
اللعبة ٥٧ تصفيق ضمن الدائرة ١٠٥
اللعبة ٥٨ شكراً لهذا اليوم الرائع ١٠٦
اللعبة ٥٩ قطط، كلاب، دببة وثعالب ١٠٧
اللعبة ٦٠ الملامسة الخلاقة ١٠٩
اللعبة ٦١ الدمية القماشية ١٠٩
اللعبة ٦٢ المجاملة اللطيفة ١١١
اللعبة ٦٣ رسالة محبة ١١٢
اللعبة ٦٤ النظارة الناطقة ١١٤
اللعبة ٦٥ الصديق السرّي ١١٥
اللعبة ٦٦ رسائل شخصية ١١٦
اللعبة ٦٧ هدية لا يمكن شراؤها ١١٧
اللعبة ٦٨ بطاقة من أجل خدمة واحدة ١١٩

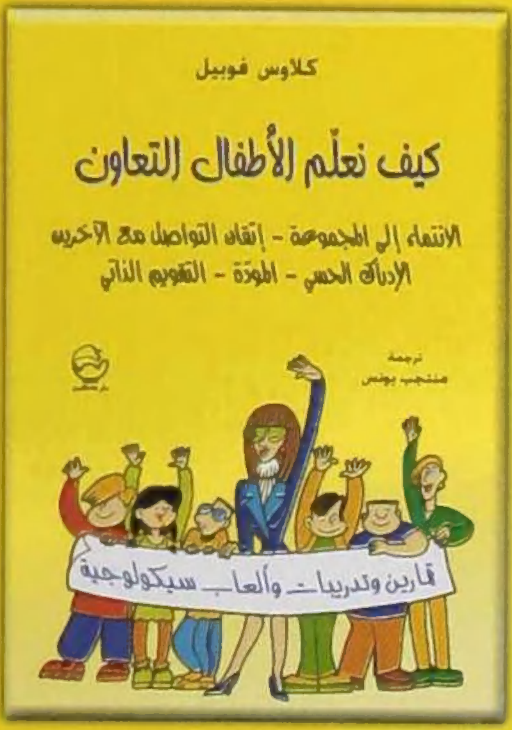
الفصل الخامس

تنمية الوعي الذاتي

اللعبة	٦٩	الأشياء الناطقة	١٢٣
اللعبة	٧٠	أنا هكذا أكون	١٢٤
اللعبة	٧١	دوائر التركيز	١٢٦
اللعبة	٧٢	ينظر بعضنا إلى بعض	١٢٨
اللعبة	٧٣	من أنا؟	١٢٩
اللعبة	٧٤	الإنسان الآلي	١٣١
اللعبة	٧٥	قلب الصف	١٣٢
اللعبة	٧٦	محادثة ودية	١٣٣
اللعبة	٧٧	أنا طفل مميز	١٣٥
اللعبة	٧٨	أنت مميز	١٣٧
اللعبة	٧٩	إيفان المجنون	١٣٩
اللعبة	٨٠	ميك و ماك	١٤١
اللعبة	٨١	التشابه و الاختلاف	١٤٣

من منشورات دار علاء الدين

- كيف نعلم الأطفال التعاون العدوانية والغضب تحقيق النجاح زيادة احترام الذات التعاون مع الأتراب حل المشكلات والخلافات
  كلاوس فوبيل
- كيف نعلم الأطفال التعاون الاسترخاء حب المعرفة اكتساب الخبرة العشرة التوافق
  كلاوس فوبيل
- أسس التعامل والأخلاق للقرن الحادي والعشرين
  جون باينس
- تعالوا نلعب مجموعة ألعاب لتنمية وتطوير أخلاق وذكاء الطفل
  إيمان البقاعي
- اصنع بنفسك
  إيمان البقاعي
- قاموس ألعاب الأطفال
  إيمان البقاعي
- مكتبات الأطفال
  إيمان البقاعي
- المعلمون في مواجهة الظواهر التربوية
  أنطوان دي لاغار أنديري
- تعلم الطفل في الأسرة والمدرسة
  إسماعيل الملحم
- تنشيط قدرات الطفل على التعلم
  إسماعيل الملحم
- كيف نعتني بالطفل وأدبه
  إسماعيل الملحم
- همس الأطياف
  بوريس سيرولنيك
- كيف نعلم الأطفال التعاون إتقان الاستماع إلى الآخرين التخيل الثقة بالناس التعاطف تطوير الأهلية الداخلية
  كلاوس فوبيل
- كيف يتكلم الأطفال خلال السنوات الثلاث الأولى من الحياة سلسلة تربية الأطفال
  روبرتا مكنك غولنكوف، كاثي هيرش بيسك
- كيف نعلم أطفالنا طرق التفكير سلسلة تربية الأطفال
  ميرنا ب. شوريه، تيريزا فوي دايجرونيمو
- كيف تعلمون أطفالكم الفرح سلسلة تربية الأطفال
  ليندا و ريتشارد آير
- المربية المبدعة
  جو فروست
- دراسات عائلية مدخل تمهيدي
  جون برنارد
- الأطفال في سن مبكرة في رياض الأطفال
  ك ل بتشورا، هـ ف بانتيوخينا، ل هـ غولوبيفا
- دليل المعلم إلى التربية وعلم النفس
  ل ن فريدمان، ي يوكولا غينا
- ثلاث خطوات لتكوين أسرة قوية
  ليندا و ريتشارد آير
- مسائل تربوية
  محيي الدين يوسف الجردي
- التربية السليمة للطفل في سنواته الأولى
  موريس لين، موريس بيير جيرون
- كيف نحافظ على صحة أطفالنا ونقويها
  ن ي سينياغينا، ي ف كوزنيتسوفا



كيف نعلّم الأطفال التعاون

"كيف نعلم الأطفال التعاون" مجموعة تمارين وألعاب نفسية، مؤلفة للموجهين والمعلمين، وكل البالغين الذين يفكرون بصحة الطفل النفسية، وبضرورة امتلاك كل شخص القدرة على تأسيس علاقة بنّاءة مع الآخرين، وعلاقة إيجابية مع نفسه.

وضع مجموعة الكتب هذه عالم النفس الألماني "كلاوس فوبيل"، الذي كرس جهوده ودراسته الأكاديمية، وتابع الاكتشافات التطبيقية التي توصلت إليها مدارس العلوم النفسية، من أجل تأسيس نظام تربوي تعليمي معاصر. وقد نجح في ذلك، إذ أدخلت الكثير من دول العالم نظام كلاوس فوبيل ضمن المناهج التربوية، وأكثر ما تجسد ذلك في مدارس اليابان.

يضم هذا الكتاب مجموعة من الألعاب المشوقة والمثيرة، والتي تنمي عند الطفل الشعور بالانتماء إلى الجماعة، وتجعله ينغمس في العمل الجماعي. كما تعلمه قواعد التواصل مع الآخرين، وكيفية تجاوز الخلافات والنزاعات. وتنمي الإدراك الحسي وقوة الملاحظة، كما تطوّر شخصية الطفل وقدرته على التقويم الذاتي.

ISBN 978-9933-18-663-0

9 789933 186630 >

يطلب الكتاب على العنوان التالي: دار علاء الدين للنشر والطباعة والتوزيع - سورية - دمشق
ص.ب. ٣٠٥٩٨ - هاتف ٥٦١٧٠٧١ - فاكس ٥٦١٣٢٤١ - بريد إلكتروني ala-addin@mail.sy